Año III Número 26 - 350 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIE

¡ALUCINANTE!



NÚMERO DEFINITIVO

212 PÁGINAS

8 414090 100168 00026

EXTRA NOVEDADES

100 PÁGINAS CON LOS LANZAMIENTOS MÁS EXPLOSIVOS

¿TE ATREVES CON TODOS?

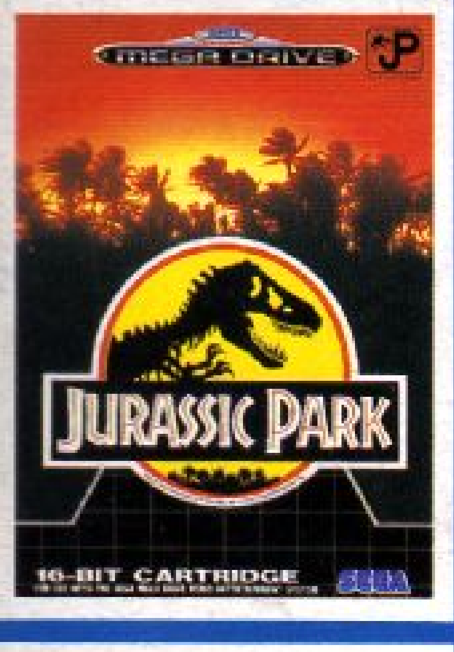
ADA!

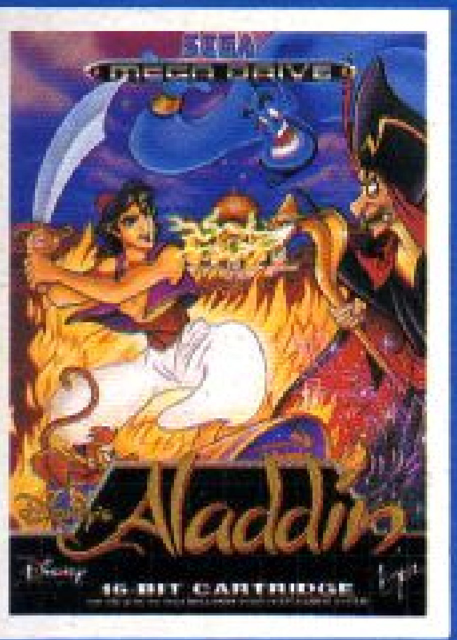
HOBBY PRESS

¿POR QUÉ MEGA DRIVE ES LA MEJOR CONSOLA?

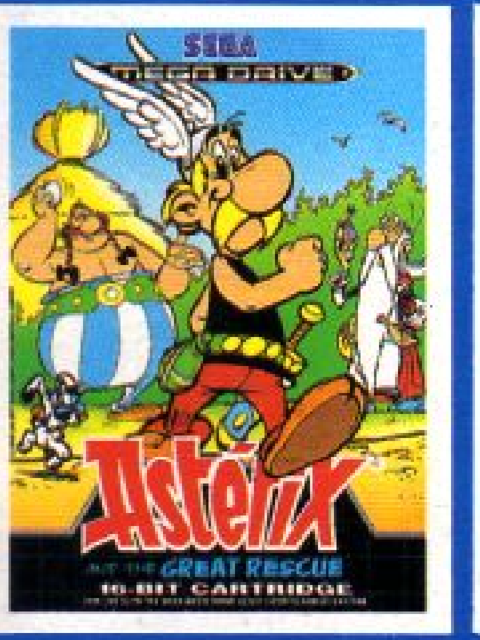
MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!
Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320 × 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.













Hasta los movimientos de los ... han pasado por laboratorio. ... fuerte en millones de años!!
Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

24 MEGAS ENTRA EN JUEGO...

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito ... en máquinas de ARCADE ...





Unitros

...GA DRIVE ES LA ...
...LA QUE EXISTE?

...para ti. Repartirás más leña que nunca. ...24 Megas. Otra dimensión de lucha.



Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."



CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.

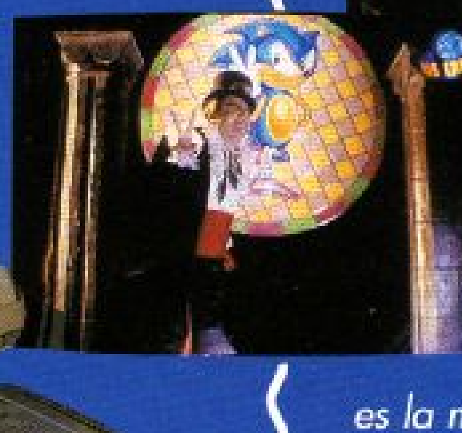


PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:





GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.



LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Colab. Autoedición: Millán de Miguel

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

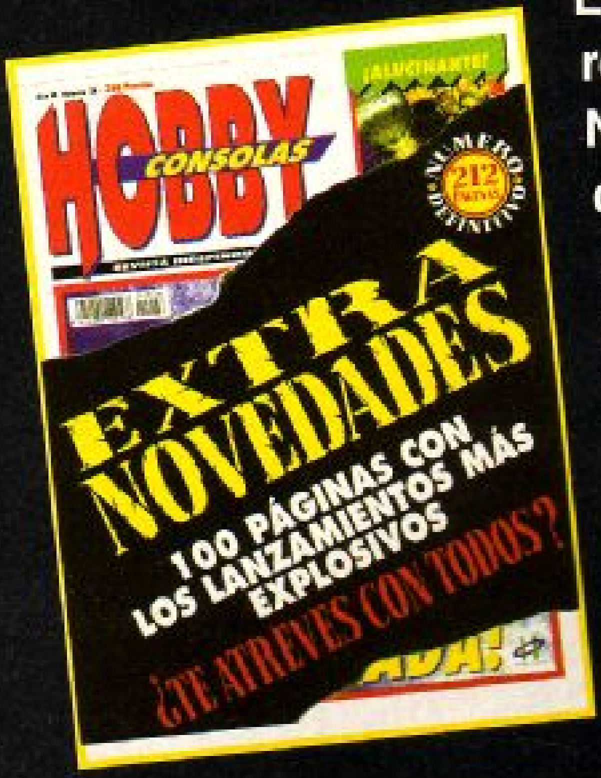
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: NOVEDADES



Este mes ha faltado muy poco para que nuestra redacción se viera completamente desbordada. Novedades de todos los géneros y para todas las consolas han ido pasando por nuestras manos, sin que apenas nos diera tiempo para tomarnos un respiro. Nada más y nada menos que 100 son las páginas que hemos destinado a los nuevos cartuchos que han invadido el mercado consolero. Y por eso, no podíamos destacar uno en concreto, sino todos. En todo caso, y aunque nuestros dedos acaben echando humo, ojalá el próximo mes sea como éste.

NUESTROS EXPERTOS



LOLOCOP

A pesar de mi mal aspecto os presento una de las bombas de esta temporada: el súper esperado Dragon Ball Z. Cinco estupendas páginas donde te cuento, como Carmen Sevilla, todos los "secretillos" de este juegazo. ¡Y yo con estos pelos!

CRUELA DE VIL

¡Vaya mesecito! He tenido que aguantar todas las trastadas de Daniel el Travieso. Después me fui al desierto a medir mi velocidad con el Diablo de Tazmania. Y encima he ayudado a Sonic a recuperar las Esmeraldas del Caos... Agotador.





TENIENTE RIPLEY

Tengo un gripazo de espanto que me está viniendo la mar de bien para meterme en la cama acompañada del genial Zelda de Game Boy. Bacilos aparte, es un mes ideal para encerrarse con esta lluvia de novedades.

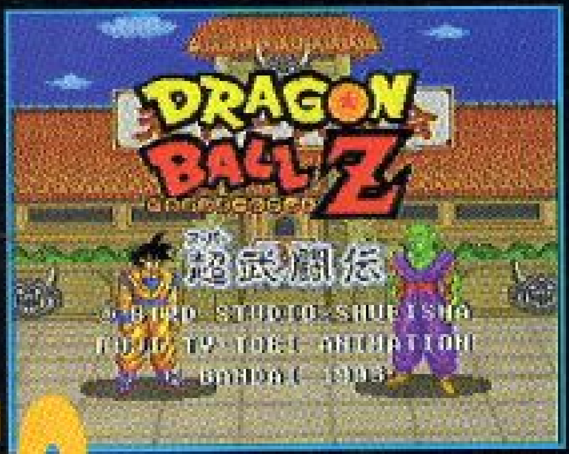
BOKE

Vaya, vaya, con este tiempecito y yo recubierto de placas metálicas, menos mal que es de acero inoxidable. Y Es que para luchar contra tanto Terminator no he tenido más remedio que tomar la personalidad de Robocop.

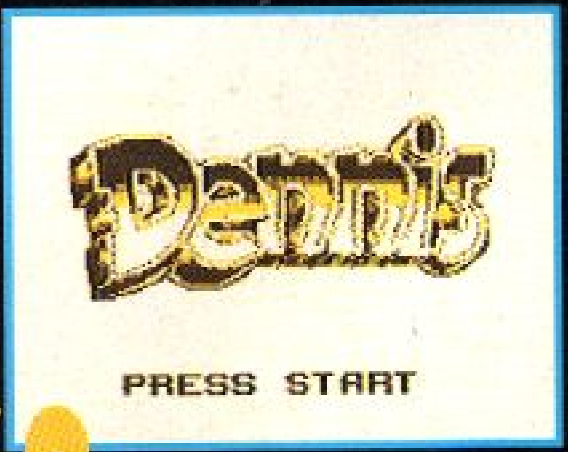


Año III - Nº 26-noviembre 1993. 350 ptas. (Incluido IVA)

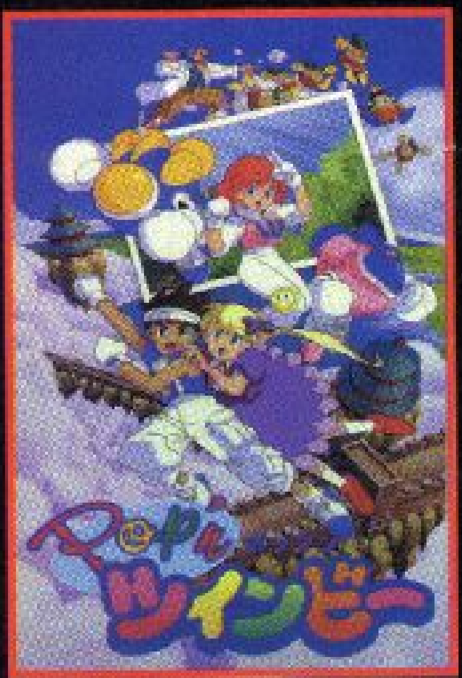
LO MÁS NUEVO











PREVIEWS

En este número inauguramos una nueva sección, que irá destinada a comentaros, con cierta profundidad, los juegos que dentro de muy poco tiempo estarán en vuestras consolas. Para que luego no os coja de sorpresa.



MEGA
LA LOCURA TE
La fiebre del MEGA CD se ha desatado.
¿Estás listo para enfrentarte a la realidad?. Escenarios multidimensionales...
Movimientos humanizados... Perspectivas imposibles...
Giros insólitos... Desplazamientos virtuales... Sonido Megafónico...
en Compact Disc. Animaciones vivientes... Simuladores de vértigo en 3-D... Thrillers interactivos...
¡IMAGENES REALES! Juegos de lucha, de prodigioso realismo te transportan a las salas recreativas...
Un simple disco dará cabida a toda la acción imaginable. Ya nada volverá
a ser lo mismo. Sólo a través de tu Mega Drive entrarás en un nuevo mundo, donde lo pasarás... de locura. ¡EL MEGA CD!
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA CD
MEGA-CD II SEGA
MEGA-CD
SEGA
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:


INVADE
BATMAN RETURNS
FINAL FIGHT
INCLUIDO
CON TU MEGA
ROAD AVENGER
SONIC CD
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
MEGA DRIVE

En Pantalla

Virtual como la vida misma
THE LAWNMOWER MAN



Preparaos, consolegas, porque el hombre virtual está a punto de asaltar todas vuestras consolas, desde la **Game Boy** al **Mega CD,** pasando por la **N.E.S., la Super y la Mega Drive.**

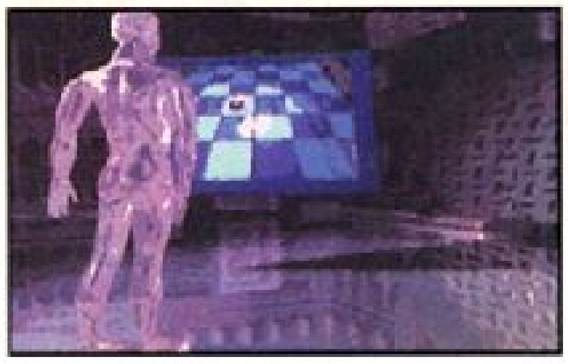


Si os gusta el cine, recordaréis que hace algún tiempo se proyectó en España una película titulada **"El cortador de césped"**, que nos trasladaba al mundo de la realidad virtual de la mano de un extraño experimento científico. Pues bien, éste ha sido precisamente el film en el que se ha basado **el juego de Storm / The Sales Curve.**

Como protagonista de la aventura podréis **elegir al Dr. Angelo o Carla,** en su encarnizada lucha contra Cyberjobe, que los tiene encerrados en su ordenador central. Aunque en un principio parece un simple juego de disparos, la acción se irá complicando poco a poco.

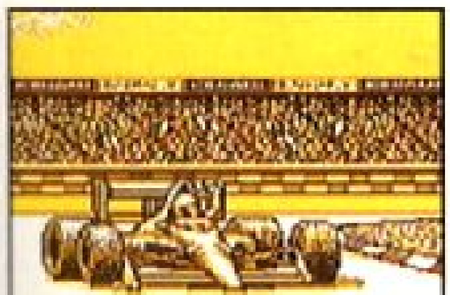
Por lo que respecta a **la conversión al Mega CD,** todo parece indicar que se prepara una gorda. Todo el secreto que está rodeando su programación, nos hace presentir un auténtico bombazo. Concretamente, se están incluyendo **fragmentos de la película original,** y un argumento diferente.

¡Atentos a este título!



MEGA CD

A tumba abierta en la Game Boy
THE SPIRIT OF F-1





Abrochaos bien los cinturones, puesto que **The Spirit of F-1** está ya en la parrilla de salida de **la Game Boy,** de la mano de **los maestros de Konami. Sus 25 circuitos** mundiales de Fórmula 1, sus tres tipos de bólido y sus opciones mecánicas os permitirán saborear todas las emociones de la alta competición.

Además, el **adaptador para cuatro jugadores** os permitirá medir vuestras habilidades contra otros tres "fittipaldis". Y es que este cartucho está únicamente al alcance de los ases del volante.

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal

¡Muy buenas, fanáticos de lo extraño, divertido y despampanante! Para empezar, seguro que alguno de vosotros es un maníaco de los juegos de tablero, y le conviene saber que la empresa TSR ha rodado un fantástico **vídeo de promoción** de su nuevo juego, **Dragon Strike.** Su argumento ha sido elaborado de tal forma que finaliza en el mismo punto en el que empezará el juego del malvado dragón.

Una nueva moda se puede imponer pronto en la comercialización de juegos, de la mano **de Absolute.**

Guerra de las Galaxias. La empresa Toys ha lanzado **una colección de muñecos de la serie,** que representan a Luke, Lea, Darth Vader, R2D2 y "toda la pesca". Por cierto, en esas mismas tiendas hemos podido observar una maravilla de muñecos que representan a la Bella y la Bestia, Blancanieves y los Siete Enanitos, y otros personajes por el estilo, **dotados de voz y todo.**

Otra gran fábrica de sueños, Capcom, prepara un fantástico juego de rol bajo el nombre de **Dungeons and Dragons: Tower of Doom,** que saciará los apetitos del más exigente de los "roleros".



Consiste en **poner a prueba los juegos en los videoclubes,** antes de lanzarlos oficialmente al mercado. De esa forma, se podrán rectificar los posibles fallos de programación y asegurar el éxito de ventas. El primer juego que se someterá a este proceso es Rocky and Bullwinkle (Mega Drive).

Otra fiebre es la que se está viviendo por estos pagos con la serie de la

Accolade, por su parte, va a lanzar un sensacional cartucho de fútbol americano, **Unnecessary Roughness para MD.**

Y nos despediremos echando un vistazo a esa auténtica gozada de **cromos** que ha puesto a la venta Skybox. La colección se titula **Return of Superman,** y hace gala de un asombroso tinte ultravioleta y de unos colores de exposición.



Disney's Aladdin
y la Máquina maravillosa
Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.
Un juego de 16 megas tan real que te parecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".
¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin. Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.
CAPCOM
Nintendo
Aladdin
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

El noble arte del castañazo
ART OF FIGHTING


SNES

Tras su paso por la Neo Geo, **Art of Fighting** llega con todo su repertorio de mamporros **a Super Nintendo,** para dejar vuestros puños echando más humo que una locomotora. En el papel de **Ryo o Robert,** deberéis rescatar a la hermana del primero, que ha sido secuestrada. Pero mucho cuidado, porque vuestros adversarios cuentan con una amplia gama de golpes especiales que os pueden hacer ver las estrellas. Para contrarrestarlos, podréis acceder **a un modo especial llamado Karma,** que os facilitará valiosos superpoderes.


SNES

Frenesí bajo la carpa
AERO THE ACROBAT

El gran espectáculo del circo llega **a la Mega Drive y a la Super Nintendo** con toda su magia. El valiente acróbata que protagoniza este cartucho **de Sunsoft** tendrá que emplear toda su fuerza y agilidad para deshacerse de un sinfín de divertidos enemigos, entre los que se incluyen payasos alocados, globos explosivos y otra serie de lindezas.

Por supuesto, **nuestro héroe circense tendrá una infinidad de movimientos** a su disposición, como los vuelos, saltos y carreras supersónicas. Todos ellos le van a hacer mucha falta para salir sano y salvo de esta frenética aventura circense.


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

Con una difusión media de 152.011 ejemplares
HOBBY CONSOLAS, CADA DÍA A MÁS

La Oficina de Justificación de la Difusión -más conocida como O.J.D.-, ha dado a conocer los datos relativos a **las ventas de Hobby Consolas** en el período comprendido entre Abril de 1992 y Marzo de 1993, las cuales han alcanzado la espectacular cifra de **152.011 ejemplares de difusión media.**



Hay que destacar, además, la notable "**tendencia a la alza**" que está demostrando esta vuestra revista favorita, pues en el último mes que recoge el estudio, **Marzo del 93,** se acercaron al kiosco a comprar Hobby Consolas nada más y nada menos que **185.928 fanáticos de los videojuegos.**

Estas cifras nos convierten en **la tercera revista mensual más vendida de nuestro país,** -detrás de Muy Interesante y Cosmopolitan-, y muy por delante de otras revistas dedicadas a los videojuegos o destinadas al público juvenil en general.

Gracias a todos, por tanto, por vuestro incondicional apoyo. Esperamos no defraudaros y que, con vuestra ayuda, consigamos hacer una Hobby Consolas cada día mejor. En ello ponemos todo nuestro empeño.

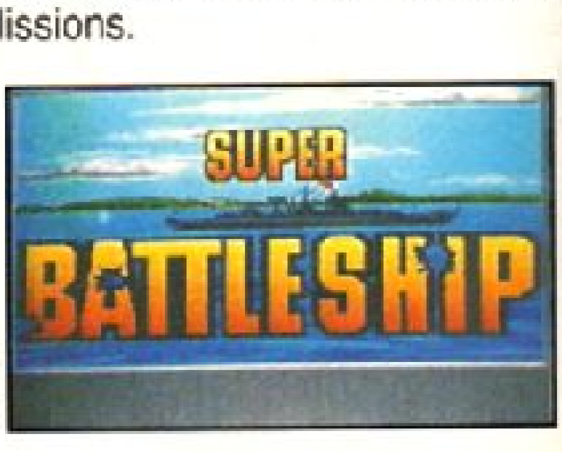
MINDSCAPE TORPEDEA LA SUPER NINTENDO



Estos chicos de Mindscape están que lo tiran. Tras el sensacional anuncio del lanzamiento de Alfred Chicken para todas las consolas de Nintendo, junto a cartuchos tan sabrosos como Out to Lunch, ahora están dispuestos a derribar de un certero "torpedazo" todo lo visto **en la Super.** Con ese sano objetivo, preparan la salida al mercado de **Super Battleship**, el clásico juego de los barquitos, con todos los elementos que sólo los 16 bits de Nintendo, y con atractivas y variadas misiones.

Para los incondicionales del cómic, llegará a la S.N. **Captain America**, con toda su carga de acción a raudales. Por otro lado, si compartís con el Presidente del Gobierno su empedernida afición al billar, podéis echaros unas carambolas al **Championship Pool para S.N.** (que saldrá más adelante para N.E.S. y G.B.). Y por si fuera poco, Mindscape ha anunciado el lanzamiento de la continuación de **Wing Commander para S.N.**, con el subtítulo de The Secret Missions.

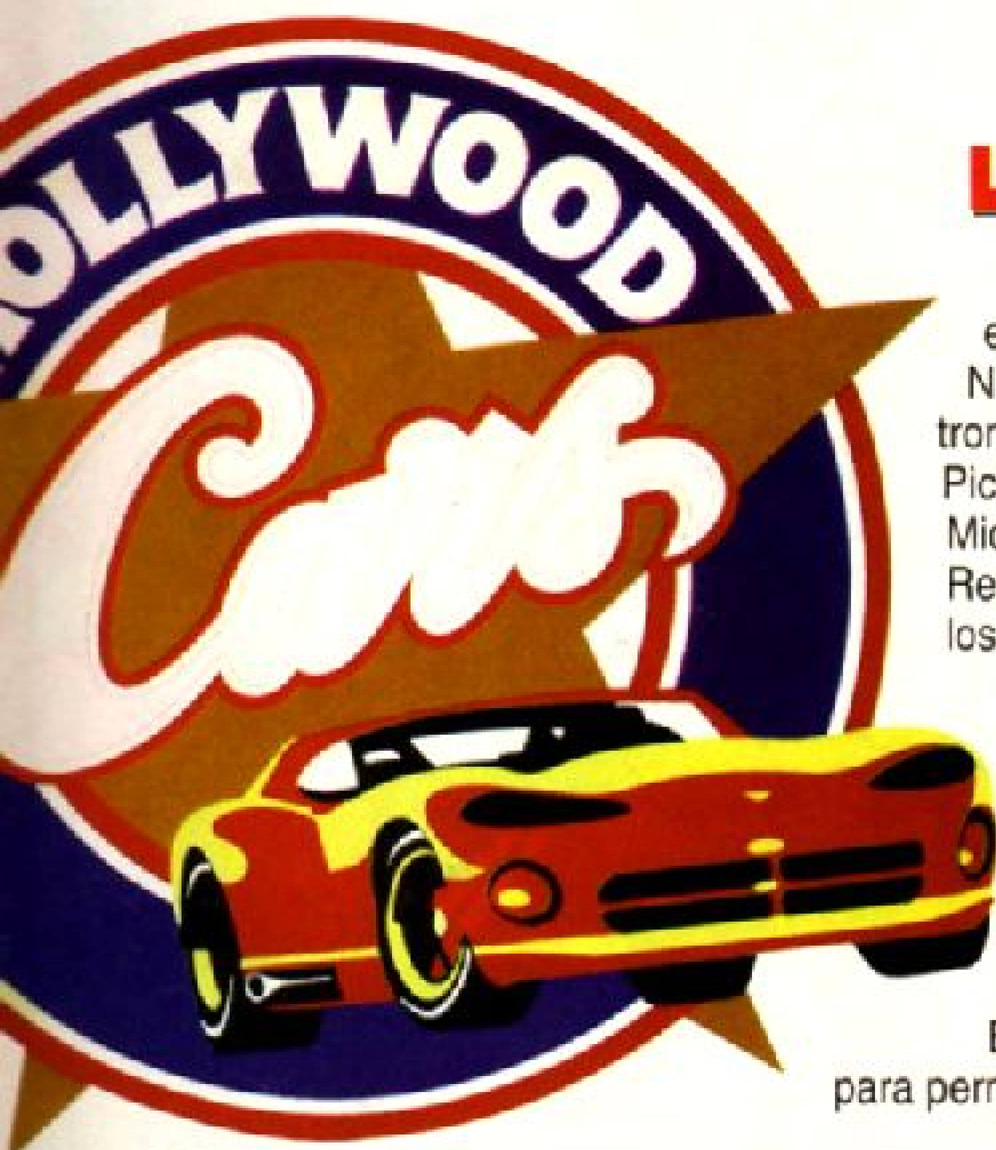

SNES. "Wing Commander"



SNES


SUPER MARIO BROS
SUPER MARIO BROS 2
SUPER MARIO BROS 3
THE LOST LEVELS
NUEVO PACK
SUPER MARIO ALL STARS™
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS
¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)
SUPER MARIO ALL STARS
PAL VERSION
El sistema de 16-bits más avanzado
INCLUYE 4 JUEGOS
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla



Llega Hollywood Cars

LOS COCHES «DE CINE», YA EN MADRID

El coche de Robocop, el bus de las Tortugas Ninja, el Batmóvil, el troncomóvil de los Picapiedra, la máquina de Michael J. Fox y su Regreso al Futuro... en fin, los autos que han marcado una época cinematográfica, estarán dando espectáculo **en el recinto madrileño del IFEMA -pabellón 11-** desde ya. **Hollywood Cars,** que así se llama la exposición, viaja pues desde Barcelona al centro de la Península, para permanecer en la Casa de Campo



durante los meses de octubre y noviembre, y se está intentando que continúe hasta diciembre.

Para todos los que deseéis visitar Hollywood Cars, que sepáis que la exposición estará abierta los **viernes, sábados, domingos y festivos,** en horarios que irán **de 4 a 9, los viernes, y de 11 a 9, ininterrumpidamente,** durante el resto de días.

Sega estará presente en esta exposición **mediante el patrocinio del stand de Batman** uno de los más grandes y espectaculares de todo el recinto. También contará con un stand propio, en el que podréis conocer los producto Sega más de cerca.

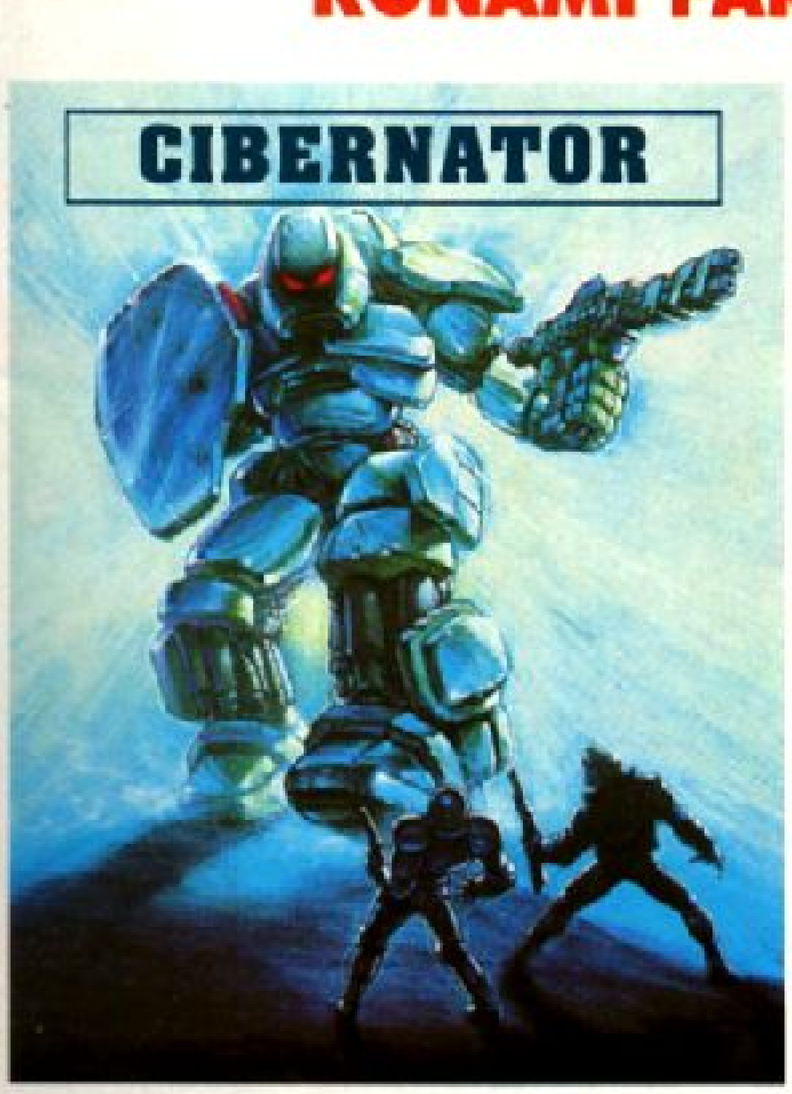






¡Sorpresa por todo lo alto!

BANDAI TRAERÁ LOS CARTUCHOS DE KONAMI PARA NINTENDO



Bandai ha irrumpido con fuerza en el mundo del videojuego. Tras la jugosa noticia que anticipamos el mes pasado, referente a que esta compañía iba a poner en circulación de forma oficial Dragon Ball Z 16 megas -para Super-, Ultraman y quizá los Caballeros del Zodíaco, hace escasos días nos comunicaron que **se habían hecho con la licencia para distribuir los cartuchos para Nintendo de la genial compañía Konami.** Entre ellos, y además de rememorar viejos éxitos **como las Tortugas Ninja IV o Tiny Toon,** tienen intención de lanzar **Cybernator, Batman Returns y Sunset Riders, para Super Nintendo, y The Spirit of F-1 para Game Boy.** Una feliz noticia para todos los entusiastas de la compañía nipona, que se hará realidad a comienzos de 1994.

GANADOR DEL CONCURSO MEGA CD DE SEGA

Daniel Romero Luque, un afortunado habitante de Santa Coloma de Gramanet (Barcelona), **ya tiene su Mega CD.** Pero no, no es que lo haya comprado en la tienda y eso sea noticia. Lo que ocurre es que es el ganador del **Concurso que apareció en el número 24 de Hobby Consolas,** y que por cierto estaba **patrocinado por Sega.**



Así que ya sabes, Daniel, ya puedes darle las gracias a Sega, porque el Mega CD y los jueguecillos que prometíamos ya son tuyos.

CUANDO QUIERAS.
Mañana, tarde y noche.
DONDE QUIERAS.
Tierra, mar o aire.
Campo o ciudad. Donde
vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.
COMO QUIERAS.
Solo, en pareja
o hasta cuatro
amigos juntos.



Cuando Quieras

Ahí tienes tu GAMEBOY,
el número uno en la lucha
contra el aburrimiento.
Con juegos top en diversión:
de deportes, de acción,
de aventura, arcades,
de rol... TU ELIGES.
Nunca tanta
diversión
ocupó tan
poco espacio.

Donde Quieras



Como Quieras





AHORA DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



GAMEBOY™

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA, S. A.
Pº de la Castellana, 39 - 28046 MADRID

En Pantalla

Batman regresa a la Game Boy
ANIMATED BATMAN



Este Batman no se cansa de visitar todas las consolas habidas y por haber. Tras sus dos anteriores aventuras en Game Boy, ahora **retorna a la pequeña de Nintendo** con renovados bríos y unas ganas de divertir que ya quisieran para sí muchos héroes de pacotilla.

Este nuevo cartucho está **inspirado en la serie de dibujos animados** que actualmente parte con la pana en Estados Unidos. Por supuesto, no faltarán a la cita **los incorregibles Joker, Catwoman y demás indeseables del cómic**. Por lo demás, os podemos asegurar que este juego tiene absolutamente todo lo que debe tener desde el punto de vista técnico. La pregunta es: ¿también vosotros tendréis lo que hay que tener para completarlo? Vamos, no es que lo dudemos...

Amigos por accidente
REN & STIMPY



SNES



SNES



Hay héroes por accidente y... también amigos por accidente. Para demostrarlo, ahí están **Ren y Stimpy,** esos héroes de los dibujos animados de Canal Plus, que han llegado directamente importados de los U.S.A. Esta vez, el perro y el gato han unido sus fuerzas **para enfrentarse a todos los peligros de Veediots** (una pequeña indirecta para todos los fanáticos de la "caja tonta").

A lo largo de los **16 niveles del juego,** os veréis los hocicos con toda una legión de mastuerzos, personajes de la serie incluidos, en una lucha salvaje por hacer o ser hecho picadillo. ¡Ah!, por cierto: **está preparándose una "miniversión" para Game Boy,** que contiene 12 niveles de juego.

La diversión tenía un precio
MIGHTY FINAL FIGHT

Los maestros del mamporro y el garrotazo, es decir, **los programadores de Capcom,** han decidido **trasladar las peripecias de los tres fornidos luchadores clásicos del Final Fight a los ocho bits de Nintendo.** Haggar, Cody y Guy se las verán con lo más



NINTENDO

mezquino e indeseable de los barrios bajos de vuestra consola, a lo largo de **cinco niveles** repletos de callejuelas, pasadizos, almacenes e incluso cuadriláteros de boxeo.

En medio de la refriega, podréis recuperar una buena parte de la energía perdida, destrozando bidones donde encontraréis comida, corazones y bolsas de dinero. **El único objetivo del juego es poder contárselo a vuestra familia,** lo cual, sin duda, os va a resultar difícil con tanto canalla suelto.

La rebelión de las masillas
PUTTY SQUAD

¿Os acordáis de ese divertido juego llamado **Silly Putty,** del que hablamos en estas mismas páginas hace unos mesecillos? Pues bien, pese a que por desgracia ese cartucho **para Super Nintendo** aún no ha aparecido en nuestro país, ya tenemos noticias de que se prepara su continuación. En este caso, **serán dos los viscosos protagonistas** de esta estrambótica aventura, que podrán unir sus fuerzas para superar los obstáculos que se interponen en su camino.

Aunque el objetivo será **rescatar a una serie de robots**, eso no siempre será lo más recomendable para vuestros intereses... Así que ya sabéis, aunque tendréis que esperar un poquito para ver este cartucho, os podemos asegurar que la recompensa será más que gratificante.

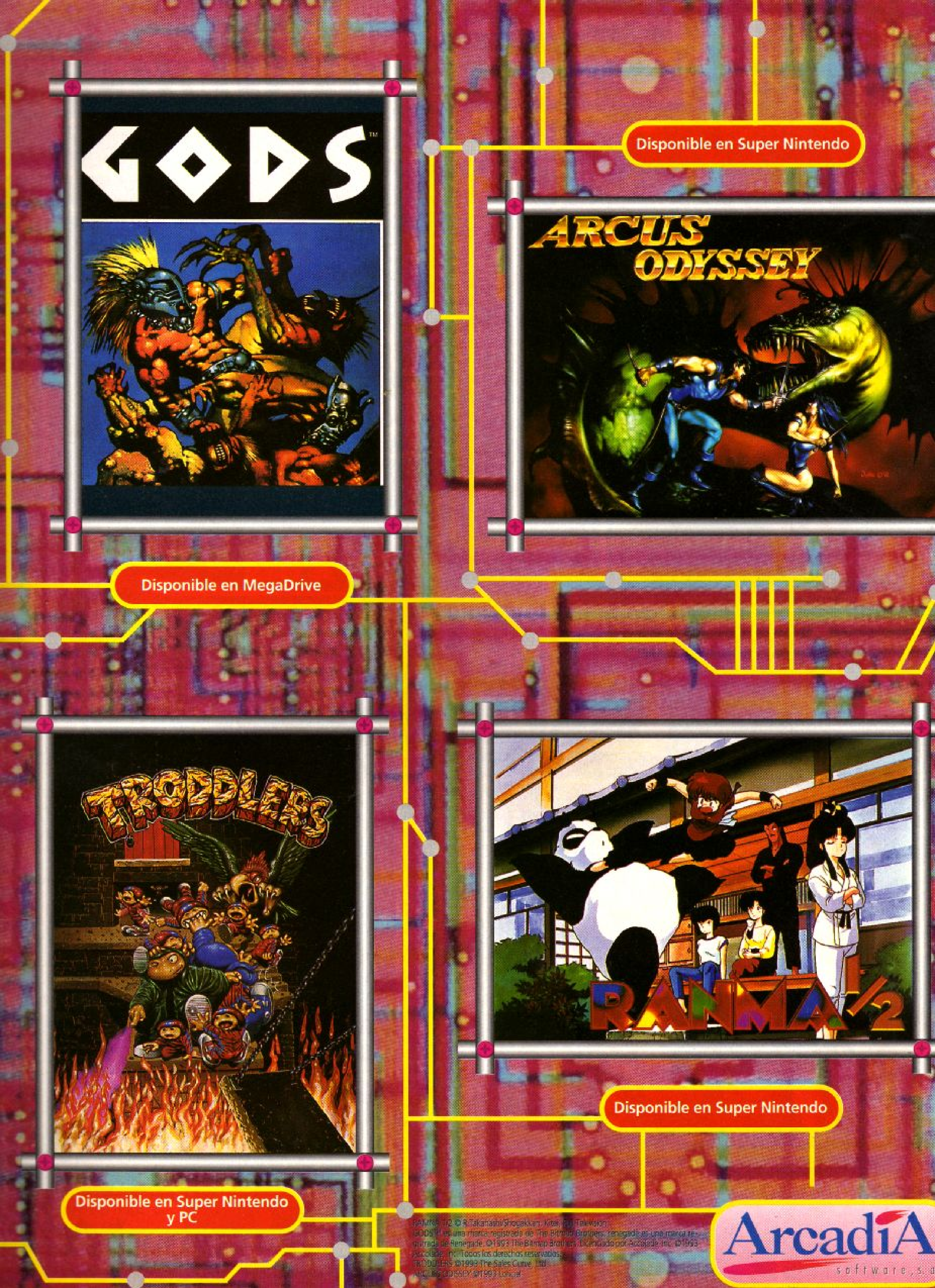






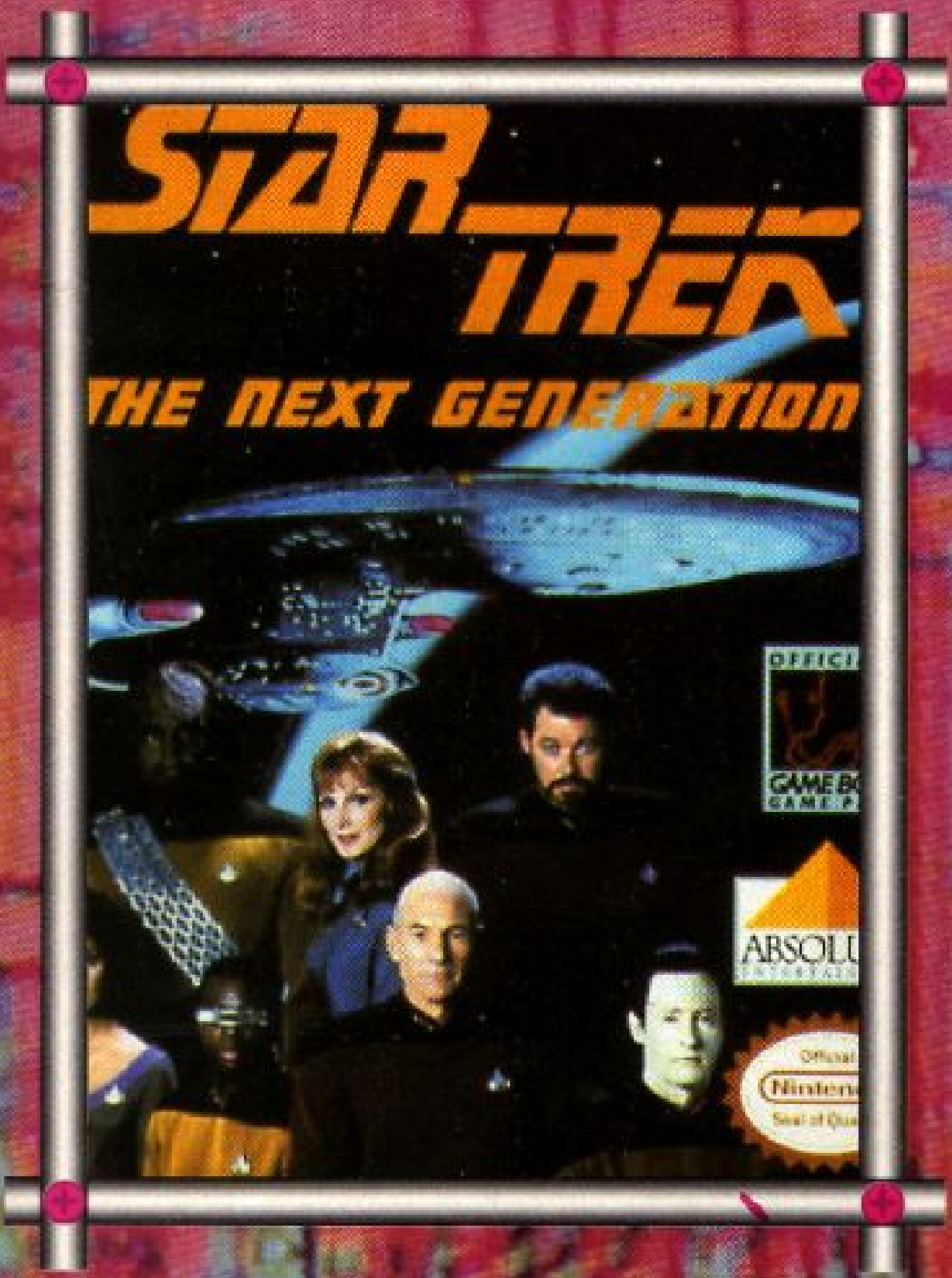
SNES

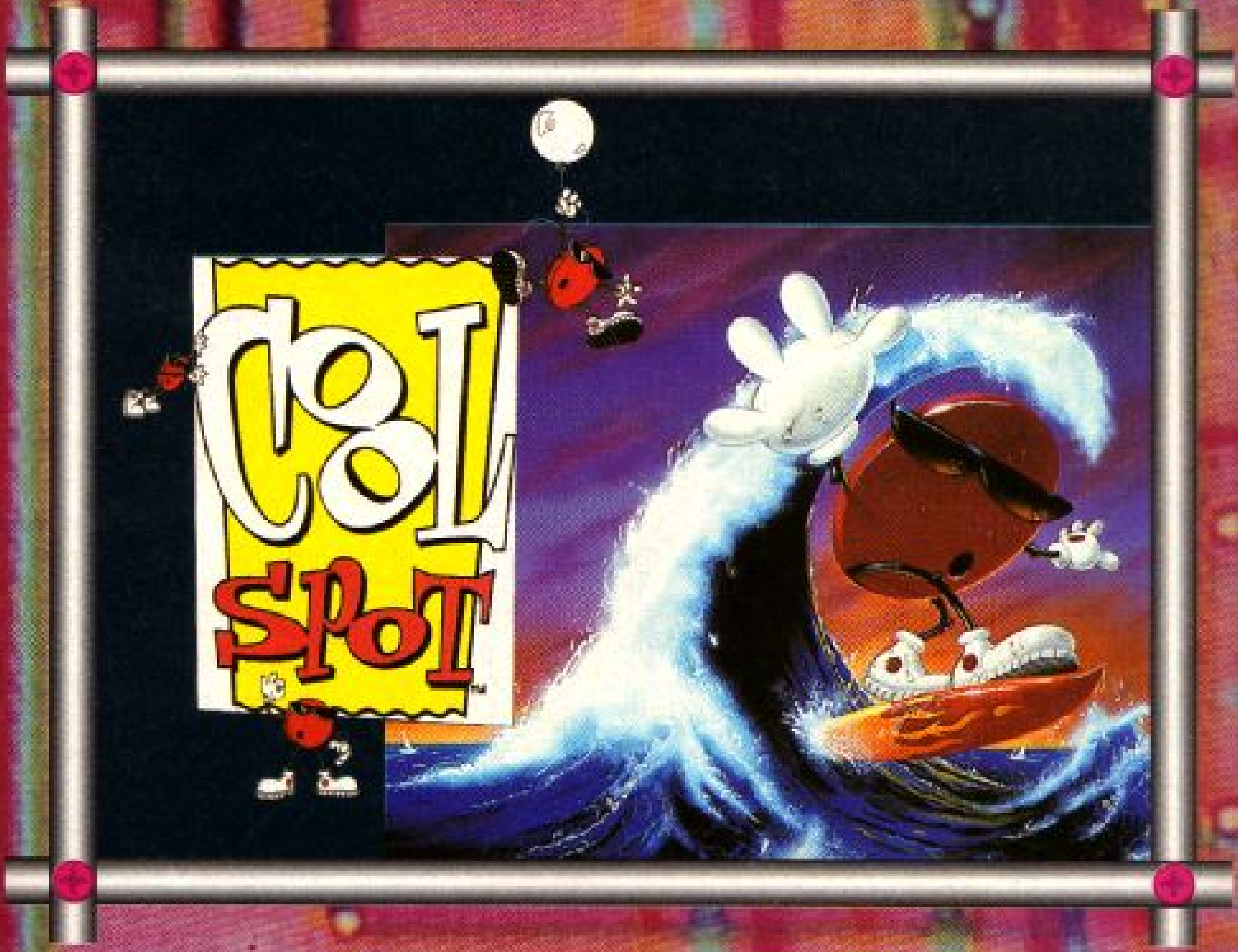

VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS
Dennis
Disponible en Super Nintendo
y GameBoy
JURASSIC PARK
Disponible en Super Nintendo,
GameBoy y PC
STRIKER
Disponible en Super Nintendo
MR. NUTZ
Disponible en Super Nintendo
JURASSIC PARK ™ & © 1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego © 1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
STRIKER © 1993 Rage Software
MR. NUTZ © 1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS © 1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.
ArcadiA
software, s.a.



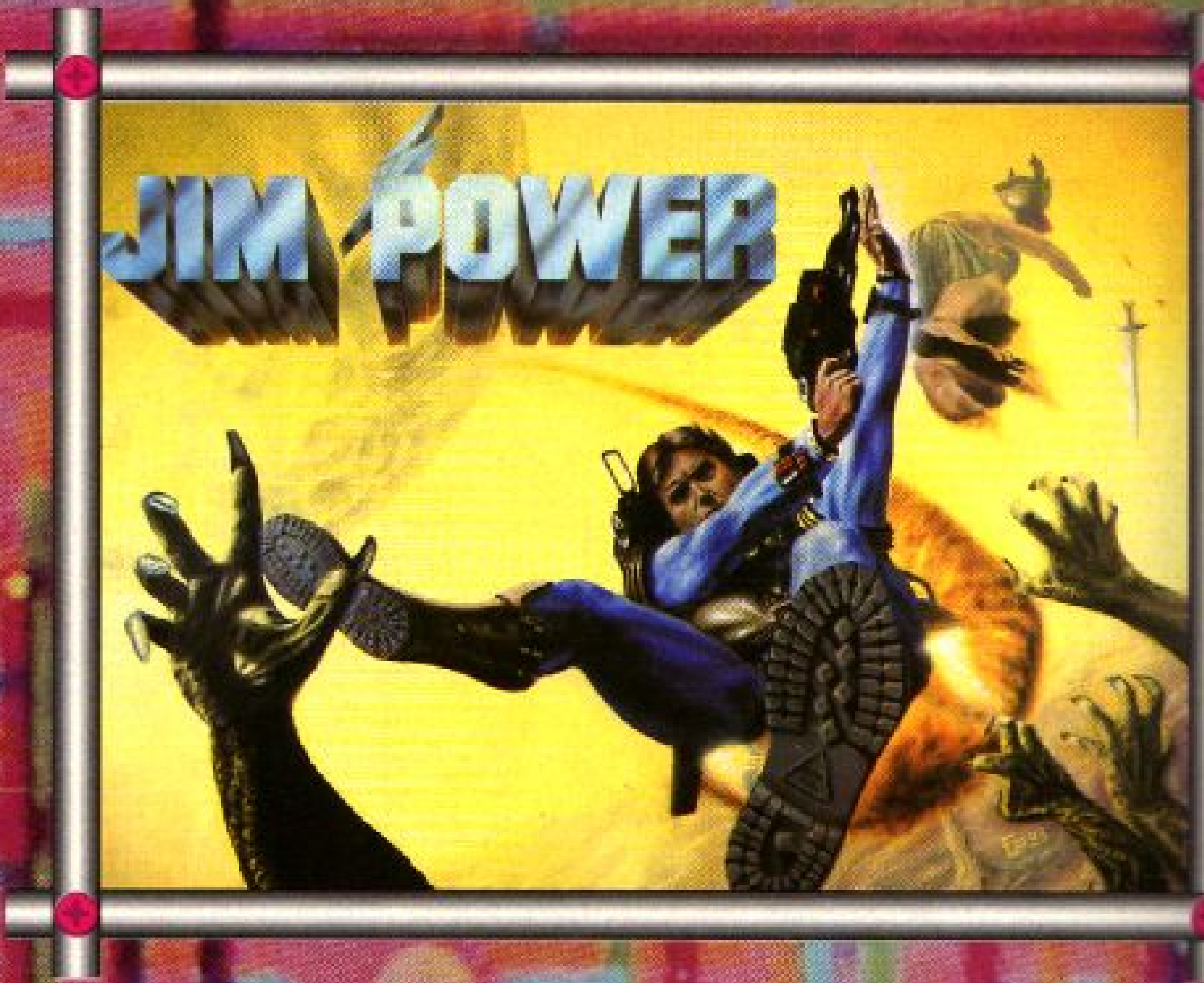
GODS
Disponible en MegaDrive
ARCUS ODYSSEY
Disponible en Super Nintendo
TROODLERS
Disponible en Super Nintendo y PC
RANMA ½
Disponible en Super Nintendo
ArcadiA
software, s.a.

Disponible en GameBoy

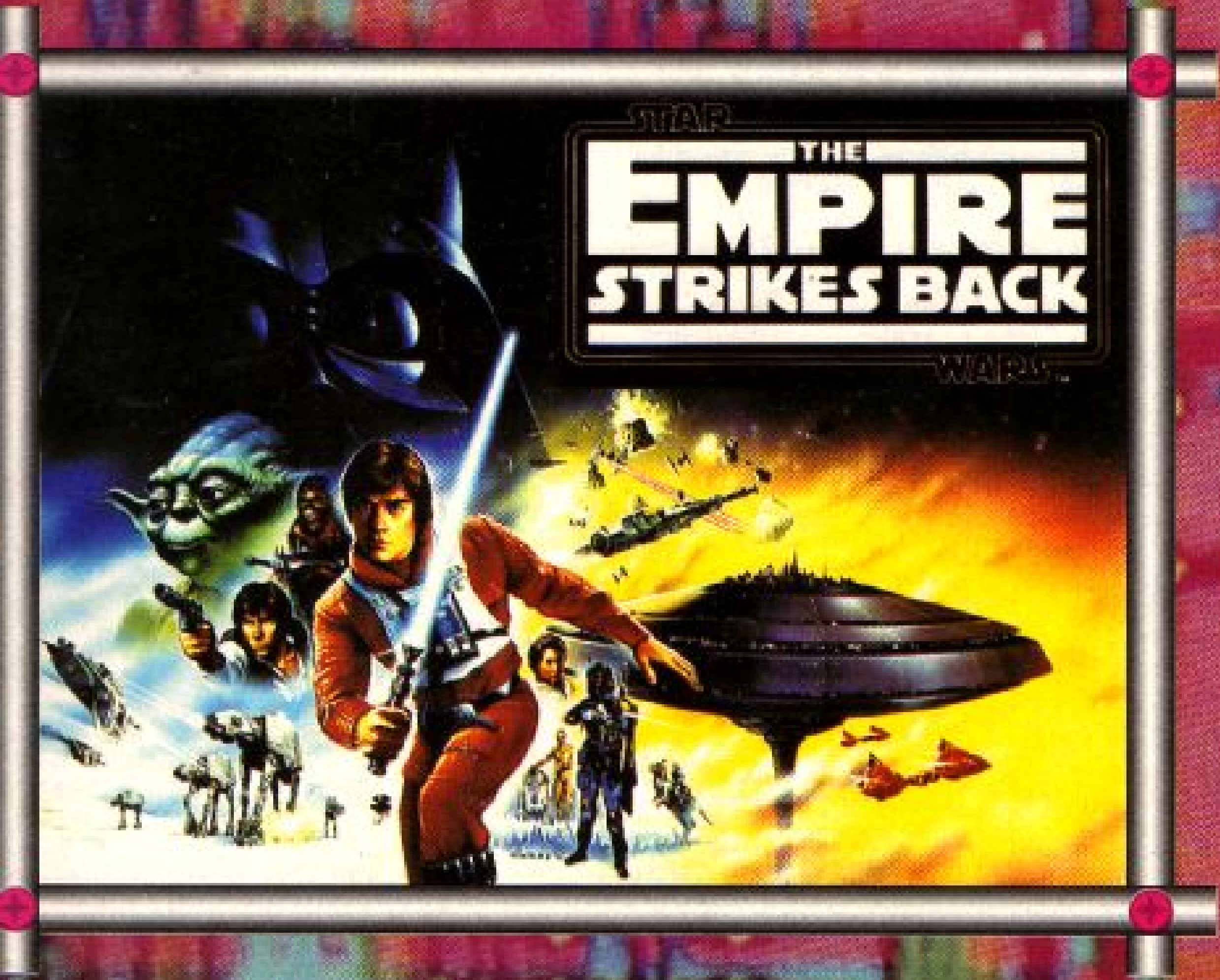




Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo



MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING
Disponible en GameBoy
ROAD RASH
Disponible en GameBoy
WARPSPEED
ACCOLADE
Disponible en Super Nintendo y MegaDrive
The Duel TEST DRIVE II™
Disponible en Super Nintendo y MegaDrive
MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING™ es una marca registrada de Virgin Games, Inc.
ROAD RASH © Electronic Arts
WARPSPEED™ es una marca registrada de Accolade. ©1992 Accolade, Inc.
ArcadiA software, s.a.

En Pantalla



SEGA INVIERTE 2.000 MILLONES EN EL «CANAL PIRATA»

Sega ha decidido tirar la casa por la ventana y volcar todo su potencial económico, técnico y creativo en **el lanzamiento del Mega CD.** Así lo confirmó **Paco Pastor, presidente de Sega Consumer**, durante la rueda de prensa celebrada en Madrid el pasado 16 de octubre. En dicho acto, además de presentar oficialmente el Mega CD a los medios de comunicación, se habló de **la campaña publicitaria que iba a rodear al compacto,** resaltando el tono **súper creativo** de la misma.

Las bases de esta movida son, por un lado, una cantidad de dinero que se aproximará **a los 2.000 millones de pesetas,** repartidos entre prensa y televisión, y dedicados por completo a anunciar el producto. Y por otro lado, **una calavera la mar de salada** que es la encargada de «piratear» las emisiones de anuncios (llamémosle falsos) que darán soporte a este sistema: uno de comida para gatos y otro de detergentes.

La campaña **se ha presentado de forma gradual.** Primero, spots cortos interrumpidos por la calavera y sin final aparente. Y luego, más o menos 3 minutos en los que un simpático personaje de amplia barriga se mete en un telediario, y comenta las informaciones del día.

¿HACE UNA PARTIDITA DE POKER?



Bien, como ya os imagináis, en esto de las consolas hay juegos para todos los gustos, desde los arcades más trepidantes hasta los programillas más «eróticos» y deseables. **Ukai**, una distribuidora bilbaína experta en "hand-helds", nos propone una nueva forma de disfrutar de estas máquinas portátiles: **los juegos de mesa.** Para ello, nos ofrece una colección de bonitos **"hand-helds" con juegos de poker, blackjack, backgammon y ajedrez,** que a buen seguro harán las delicias de todos los pirrados por este tipo de diversiones. Si queréis algún tipo de información más, podéis llamar al teléfono **4761252, con el prefijo 94** de Vizcaya.

SUPER MARIO BROS., A LA VENTA EN VIDEO



¡Los dinosaurios han vuelto! Pero no porque la ingeniería genética les haya revivido, sino porque su planeta se ha quedado sin agua. Y claro, han pensado en la Tierra como paraíso natural en el que seguir dando guerra, o lo que es lo mismo, que están más que dispuestos a invadirnos. Este era el objetivo de los koopas en **la «conversión» cinéfila del genial «Super Mario Bros.»**, toda una pasada de efectos especiales que protagonizaban **Bo Hoskins en el papel del bigotes y John Leguizamo en el de Luigi,** y que pasó por los cines de toda España hace bien poquito.

Por si acaso os ha tentado el argumento y en su momento no pudisteis guardar las colas para verla, no os preocupéis, porque en breve va a salir a la calle **la copia en vídeo de esta maravilla.** ¿Que en el videoclub tampoco la vais a encontrar? Tranquilos, **Warner Home Video,** la compañía que se encarga de su distribución, ya ha pensado en eso, por lo que «Super Mario Bros.» **también saldrá en venta directa**. Para que nadie se quede sin verla.

NINTENDO CAMBIA SU SERVICIO DE REPARACIÓN

Desde el pasado 1 de octubre, **Nintendo España cuenta con su propio servicio técnico de reparación**, en sustitución del que hasta ahora prestaba la compañía ELTEC. Dicho servicio se encargará de reparar (**en sólo 48 horas**) las averías que se produzcan en cartuchos y accesorios **de Game Boy y Super Nintendo.**

La dirección a la que tenéis que enviar el material estropeado junto a la garantía es la siguiente: **NINTENDO ESPAÑA - SERVICIO TÉCNICO**
AVDA. FUENTEMAR Nº 21 28820 COSLADA -MADRID-


JURASSIC PARK
A SEGA
Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-
-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el
intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.
"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva!
para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda
del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!!
Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment).
Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso.
Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos resca-
tados directamente del film. Descubre códigos secretos.
Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas,
dardos explosivos, descargas
eléctricas...).
Parque Jurásico de
SEGA. ¡¡Lo más fuerte
en millones de años!!
ERES UN MONSTRUO
TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.
JURASSIC PARK
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC & AMBLIN ENTERTAINMENT INC

¡¡ Exclusiva !!

Así se luchará en Mega Drive

PRIMERAS IMÁGENES DE ETERNAL CHAMPIONS



Hobby Consolas ha tenido acceso a un excepcional documento videográfico (y muy japonés), que ha llegado directamente **de las arcas de la preciada Sega** a esta competente, por siempre, redacción. Se trata de las primeras imágenes, movimientos incluidos, del único juego capaz de hacer sombra al todopoderoso Street Fighter II SCE y sus 24 megas del ala. Tomad nota de su nombre, que luego se os olvida: **Eternal Champions.** Y de su capacidad de memoria, que luego también vuela: **24 megas súper evolucionados.**

Vale, ya sabemos que fuimos los primeros en presentarlo como estrella en nuestro reportaje de juegos de lucha, pero eso eran pantallas estáticas y aún poco concretadas. Ahora sí que tenemos entre manos al casi finalizado Eternal Champions, por eso lo exhibimos con orgullo y nos damos por enterados del esfuerzo que ha desplegado Sega, para que éste sea **el combate definitivo entre tanto combate definitivo.** Pero contemos un poco sobre él.

Eternal Champions reúne a **11 espigados, violentos y espectaculares luchadores,** en una tormentosa búsqueda de la inmortalidad. Al estilo de los «típicos juegos de lucha», cada contrincante debe enfrentarse a su rival para, ya sabéis, ir descartando candidatos. Hasta aquí, bueno, que pase. Pero desde esta zona, podéis ir abriendo los ojos porque vais a alucinar. E.C. ofrece la posibilidad de **repetir instantáneamente cada golpe** o buena jugada, además de aprovecharse de una técnica llamada **«Dynamic Play Adjustment», que permite a los luchadores interactuar con el decorado** (como en el Libro de la Selva).

Por si fuera poco, el jueguecillo que ha hecho Sega viene de serie con **tres tipos de velocidad diferentes,** tantos controles como para **necesitar un pad six-controller y** hasta **35 movimientos por jugador** (ni hablar de las animaciones). Pero si aún no os parece suficiente, quedaos con este dato: **se puede jugar con Activator,** ya sabéis, ese «pentágono» que se coloca en el suelo y reproduce todos vuestros movimientos .

Eternal Champions estará en breve en tierras japonesas, y un poquitín más tarde por estos lares. Dicen que será la bomba. A juzgar por los datos, sin duda que dará mucha guerra al Rey de reyes... y omitimos su nombre.













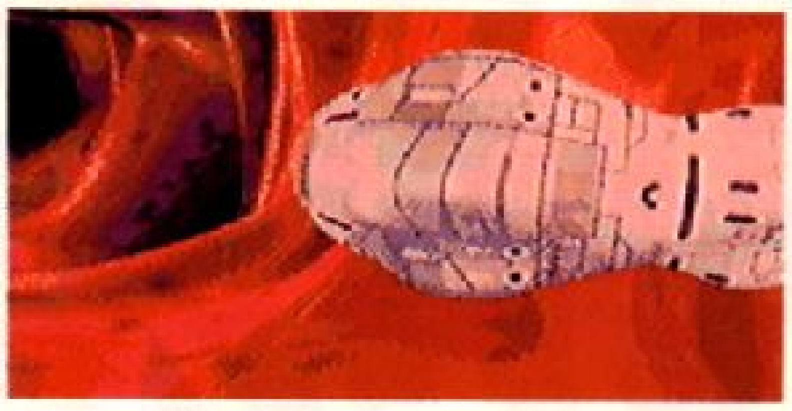



¡JOJOJO!
Astérix
¡¡CON MEGA DRIVE, SI QUE DAN JUEGO ESTOS ROMANOS!!
BUEEENO...
¡OBELIX! ¡VEN!
!?!
Toda la Galia está invadida por los Romanos... ¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones. ¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y... ¡Más energía!.
Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!
TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla



Microcosm, Wiz´n Liz y Puggsy
PSYGNOSIS, MÁS MARCHA PARA SEGA



MEGA CD. "Microcosm"

Dos son los nuevos títulos que **Psygnosis,** una de las históricas del software, va a lanzar en breve **para Mega Drive** a través de su distribuidor en nuestro país, **Columbia TriStar Home Video.** Se trata de **Wiz´n Liz**, un arcade de magos en el que la velocidad (¿más rápido que Sonic?) y las plataformas serán los auténticos protagonistas, junto a la simpatía y personalidad de sus dos «pequeños» protagonistas; y de **Puggsy,** un personajillo que va para mascota y que se mueve en el interior de un arcade precioso, con decorados inusitados y efectos a la altura de sus creadores.

El encargado de presentarnos ambos cartuchos fue **Mark Blewit, responsable de las relaciones externas de Psygnosis,** quien, en una visita fugaz realizada a nuestra redacción, nos mostró también el que sin duda será **buque insignia de la compañía en cuestiones de Mega CD.** Ni más ni menos que **Microcosm,** un viaje alucinante al fondo del cuerpo humano en el que adoptaremos el papel de nave antivirus y nos sumergiremos en venas, arterias y traqueas variadas. La fecha de lanzamiento de este señor compacto aún no se conoce, pero descartamos que pueda aparecer antes de que termine el año.



MEGA DRIVE. "Wiz'n Liz"



MEGA DRIVE. "Puggsy"

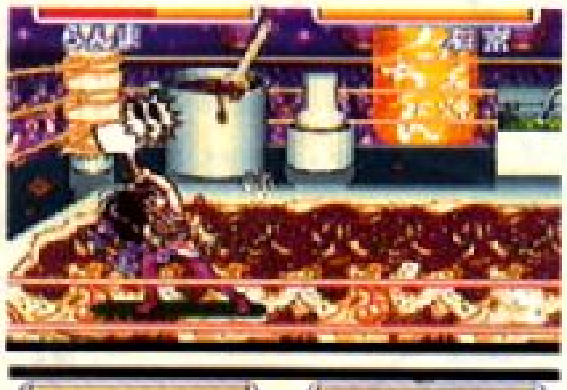


RANMA 1/2
A PUNTO DE SALIR EN SUPER NES

La distribuidora Arcadia va a poner próximamente a nuestra disposición **Ranma 1/2 para Super Nintendo,** un cartucho heredado del más genuino Manga nipón, y cuyas aventuras podéis vivir todos los días en A-3 Televisión. El juegazo en cuestión se basa en las técnicas SFII de lucha, sólo que enmudecidas por un argumento más que original y una puesta en escena que recuerda al Japón más «naturista» y endiosado.

Ranma 1/2 ha sido **programado por Masiya,** una de las típicas japonesas, y **vendrá a Europa bajo el sello de Ocean,** que, con mucha vista, se ha decidido a introducirse entre la maraña japonesa de cartuchos aún desconocidos para muchos de vosotros.





SNES



SNES

SONIC, TAMBIÉN ESTRELLA DE LA TELE

Sonic acaba de dar el salto. De Sega a las grandes pantallas de televisión, en este caso **Telecinco y vía dibujos animados**. La serie constará **de 26 capítulos** realizados en tierras americanas, en los que Sonic y su inseparable Tails tratarán de deshacerse de las malas artes de Robotnik en el país de las Esmeraldas. Algo así como el Correcaminos y el Coyote. Será emitida en días alternos de la semana, a eso de las **siete de la tarde,** dentro de un programa llamado **"La tele es tuya"**.



Los creadores de este «cartoon» **responden al nombre de DIC** y, por si no os suenan, fueron los encargados de llevar a la pantalla al Capitán Planeta.



Junto a Sonic, y también en Telecinco, pronto podréis ver a **la Patrulla X, Conan y Batman .** Ellos serán las estrellas de la nueva programación infantil de la casa italiana. Al menos así lo advirtió Jesús Vazquez en la gala de esta cadena, que se celebró el pasado 8 de octubre.





BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE BIRDSEED!
GUN POWDER
LOONEY TUNES
ROAD RUNNER
Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUER
ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.

Rock´n Roll Racing

BIG IN

SUPER NINTENDO

Las competiciones de coches "todoterreno" siguen teniendo un especial encanto para el público japonés. Aquí tenéis dos







Rock´n Roll Racing

Interplay vuelve a la carga con un nuevo cartucho de competición automovilística, tras el discreto RPM Racing. Esta vez han decidido apostar fuerte, y la gente de Silicon & Synapse (Lost Vikings) han optado por una estructura tipo Micromachines (pequeños circuitos con perspectiva aérea y tan solo cuatro bólidos por carrera), aunque con una calidad técnica sobresaliente: excelente efecto 3-D, scroll súper-suave y un sonido abrumador. Además cuenta con una potente banda sonora, que incluye temas clásicos de gente como Deep Purple o Black Sabbath con constantes riffs de guitarra alucinantes.

Treasure Land Adventure

Treasure Land Adventure

Los amigos de McDonalds continúan haciendo sus pinitos en el mundo de los video juegos. Esta vez han decidido prescindir de los antiguos colaboradores, Mick & Mack, y han otorgado el protagonismo al propio Ronald McDonald, que ya había tenido algunos papeles secundarios en anteriores producciones. Un clásico juego de plataformas descaradamente orientado hacia el público infantil, donde el famoso payaso pretende encontrar un fastuoso tesoro escondido.

SEGA MEGA DRIVE









JAPAN

juegos que están rompiendo moldes. Y de regalo, un nuevo y fantástico RPG, más una buena dosis de plataformas clásicas.

Super Off Road The Baja

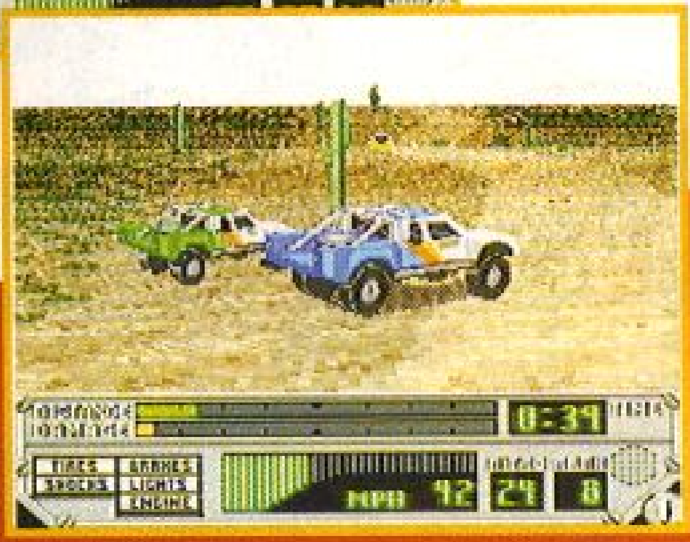
La adictiva serie de las competiciones de vehículos con tracción a las cuatro ruedas continúa su marcha en la grande de las Nintendo, con importantes novedades. Se han sustituido las vistas generales de los circuitos y los diminutos coches, por una visión progresiva de la carretera y un "todoterreno" de enormes dismensiones. Es decir, ha pasado de ser un divertido arcade a transformarse en un perfecto simulador, con todo tipo de rotaciones, acercamientos, diferentes perspectivas y todo un lujoso catálogo de efectos visuales.

Toru Nekus Adventure

La fiebre por los juegos de rol en Japón continúa devorando las consolas de sus aguerridos usuarios. Toru Nekus Adventure sigue las pautas de los más famosos cartuchos de aventuras, como el mítico Legend of Zelda o el ahora tan de moda por aquellos lares Legend of Mystical Ninja. Un nuevo y extraordinario repertorio de personajes, diálogos, magia y hechizos, protagonizado por un simpático campesino con un gran sentido del humor, y muchas sorpresas.

Supe
Off Roa
The Baj




Toru Neku
Adventur








PREVIEW



Y la aventura continúa...

- **Consola: SUPER NINTENDO**
- **Compañía: LUCAS ARTS**
- **Fecha de lanzamiento: DICIEMBRE**

Si pensaste que la destrucción de la Estrella de la Muerte había supuesto el final de las maquinaciones del Imperio, estabas muy equivocado. Por obra y gracia de Lucas Arts, las Fuerzas Imperiales van a volver a la carga con renovado empeño, dispuestas a dejar convertida tu Super Nintendo en un auténtico campo de batalla. Y conste que tiene fuerza suficiente como para conseguirlo.

Los doce megas de los que hará gala el cartucho estarán exprimidos hasta el límite de sus posibilidades. El sonido estará compuesto por la banda sonora de la película, la colección de efectos sonoros será escalofriante y los escenarios dignos de la película a la que emulan.

No se ha pasado por alto ningún detalle capaz de impedir que te sientas el guerrero más poderoso de la Galaxia. Los veinte niveles del juego te llevarán a lo largo y ancho de un argumento absolutamente fiel al original. La sonda espía, el ataque de los AT-AT Walker, la evacuación de la base, la persecución en el campo de meteoritos, el encuentro con Yoda, el enfrentamiento final con Darth Vader... en fin, las escenas más emocionantes de la película, para que tú hagas con ellas un nuevo guión.

Asumirás alternativamente el papel de los personajes más carismáticos de la saga. Han, Luke y Chewie se pondrán a tu disposición para demostrar de lo que son capaces en tus manos. Recorrerás los más asombrosos rincones de la Galaxia, como los páramos y las cavernas del helado Hoth, la cenagosa superficie del planeta Dagobah o los sombríos recovecos de la fundición de la Ciudad de las Nubes. Pilotarás el Halcón Milenario en su lucha contra los cazas imperiales, correrás sobre la nieve a lomos de un Tauntaun, derribarás AT-AT Walker con un Snowspeeder y te enfrentarás a los caza recompensas guiando el rapidísimo Ala-X.

Por cierto, seguro que te interesará saber que aunque el nivel de dificultad se ha incrementado, al final de cada fase te espera un sabrosísimo password. Y por si te parece poco, para darle aún más emoción, Luke ha aprendido los caminos de la Fuerza.

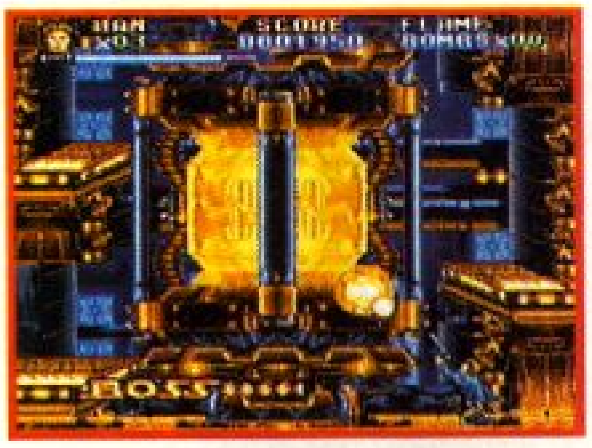
¿Qué más quieres? Aparte de disponer de cinco fases con un total de veinte niveles, enfrentarte a enormes enemigos y luchar mano a mano con el mismísimo Darth Vader, este cartucho te ofrecerá fuertes emociones, mucha acción y la envidiable técnica que ya nos fascinó en «Super Stars Wars». ¿Para cuándo? Pues no vas a tener que esperar mucho, porque el mes que viene la Fuerza estará en tus manos.













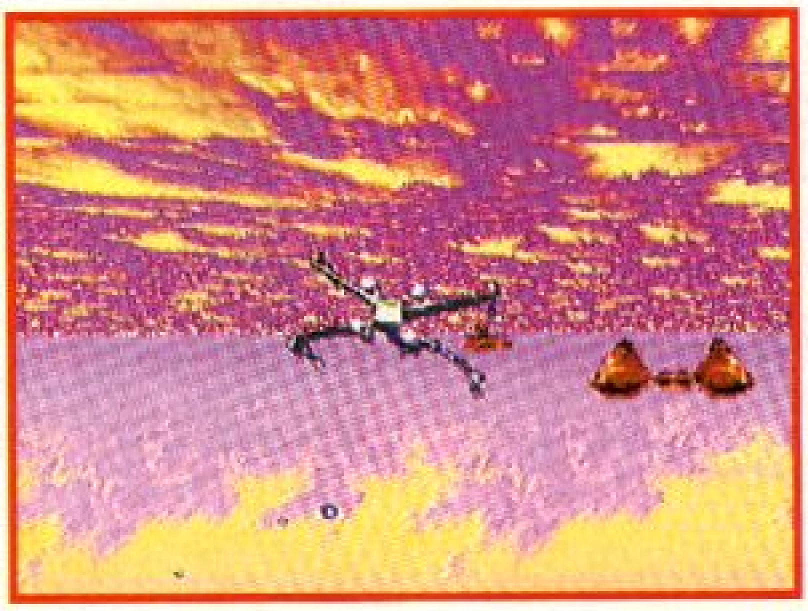


Super THE EMPIRE STRIKES BACK









Con este cartucho podrás meterte en la piel de Luke Skywalker, y vivir todas las angustias que él vivió en el film, hasta enfrentarse con el temible Dark Vader. Y es que el juego, a lo largo de sus cinco fases y veinte niveles, reproduce con absoluta fidelidad el guión de la película. Incluso los gráficos y la música son "de cine".







Entrevista en exclusiva con el director del proyecto de Super Empire Strikes Back

KALANI STREICHER: " GEORGE LUCAS Y SPIELBERG CONFÍAN EN EL BUEN HACER DE LUCAS ARTS"

Damas y caballeros "jedis", la gran aventura continúa. Aún no respuestos de las escalofriantes sensaciones del «Super Star Wars», llega a las pantallas de nuestras Super Nintendo «Super Empire Strikes Back». Afilad bien vuestro sable láser de puro acero toledano y templad vuestros nervios, que el Imperio vuelve a hacer de las suyas.

Para que sepáis un poco más de lo mucho y bueno que os espera a la vuelta de la esquina, hemos entrevistado al director de proyecto de Lucas Arts, Kalani Streicher, que se muestra bastante satisfecho del resultado conseguido. Y es que no es para menos...

HOBBY CONSOLAS: ¿Cuánta gente ha trabajado en el proyecto de Super Empire Strikes Back?

KALANI STREICHER: *El equipo de programación está compuesto por unas 12 personas, mientras que el de Super Star Wars incluía a 10 aproximadamente.*

H.C.: ¿Cuánto tiempo os llevó programar el juego?

K.S.: *En total nos ha llevado entre 10 y 12 meses, dos o tres más que Super Star Wars.*

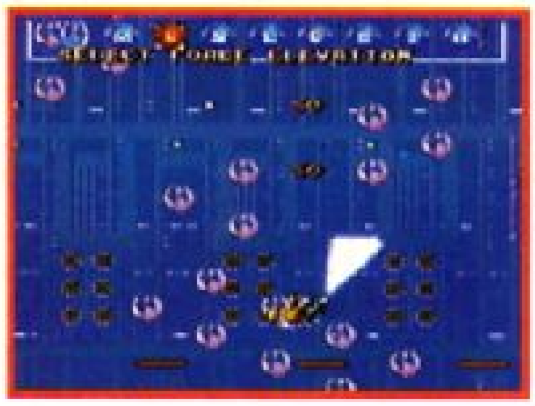
H.C.: ¿Podrías resumirnos el historial de algunos de los programadores y artistas de Super Empire Strikes Back?

K.S.: *Jon Knoles (artista) trabajó anteriormente en el proyecto de Star Wars y Empire, ambos para 8 bits, así como en el de X-Wing para ordenadores PC.*

Harrison Fong (artista) colaboró en Super Star Wars.

Peter Ward (programador de la firma Sculpture) trabajó antes en Robin Hood para 8 bits y también en Super Star Wars.





H.C.: ¿Cuál fue la tarea más difícil en la programación de este juego?

K.S.: *Mantener un nivel adecuado de jugabilidad sin cambiar el argumento de la historia. Lo más difícil fue conseguir que todas las escenas de la película resultaran apasionantes, dentro de una atmósfera interactiva.*

H.C.: ¿Qué cualidad técnica destacarías?

K.S.: *Bueno, además de incorporar los poderes de la fuerza al juego, hemos mejorado y ampliado el uso del modo 7 con respecto a Super Star Wars. Por ejemplo, ahora se puede volar sobre terrenos montañosos.*

H.C.: Cuando se estaban programando los dos juegos de la serie para Super Nintendo, ¿seleccionasteis los mejores elementos, las secuencias interactivas o de acción de las películas correspondientes como base de los dos programas?

K.S.: *Sí, tomamos los mejores elementos de la película para reproducirlos, y además desarrollamos algunos aspectos de aquélla.*

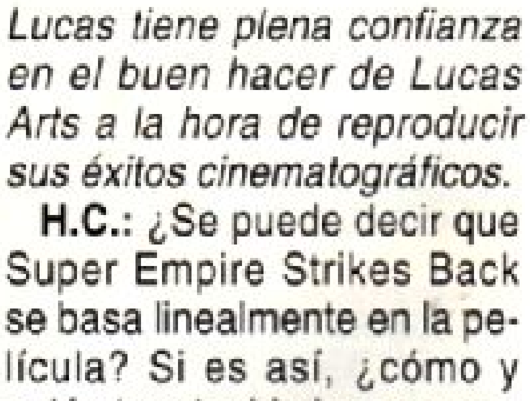


H.C.: ¿Hicisteis un "storyboard" completo de Super Star Wars y Super Empire Strikes Back? Si es así, ¿utilizasteis los de las películas o los elaborasteis vosotros?

K.S.: *En efecto, hicimos el "storyboard" de ambos juegos a partir del material usado en la filmación de las películas, incluidos los guiones.*

H.C.: ¿Tuvieron algún tipo de participación en estos dos proyectos George Lucas o Steven Spielberg?

K.S.: *A pesar de que tanto George como Steven tienen un gran interés en los productos de Lucas Arts, ninguno de los dos ha colaborado en Super Star Wars o Super Empire Strikes Back. George*



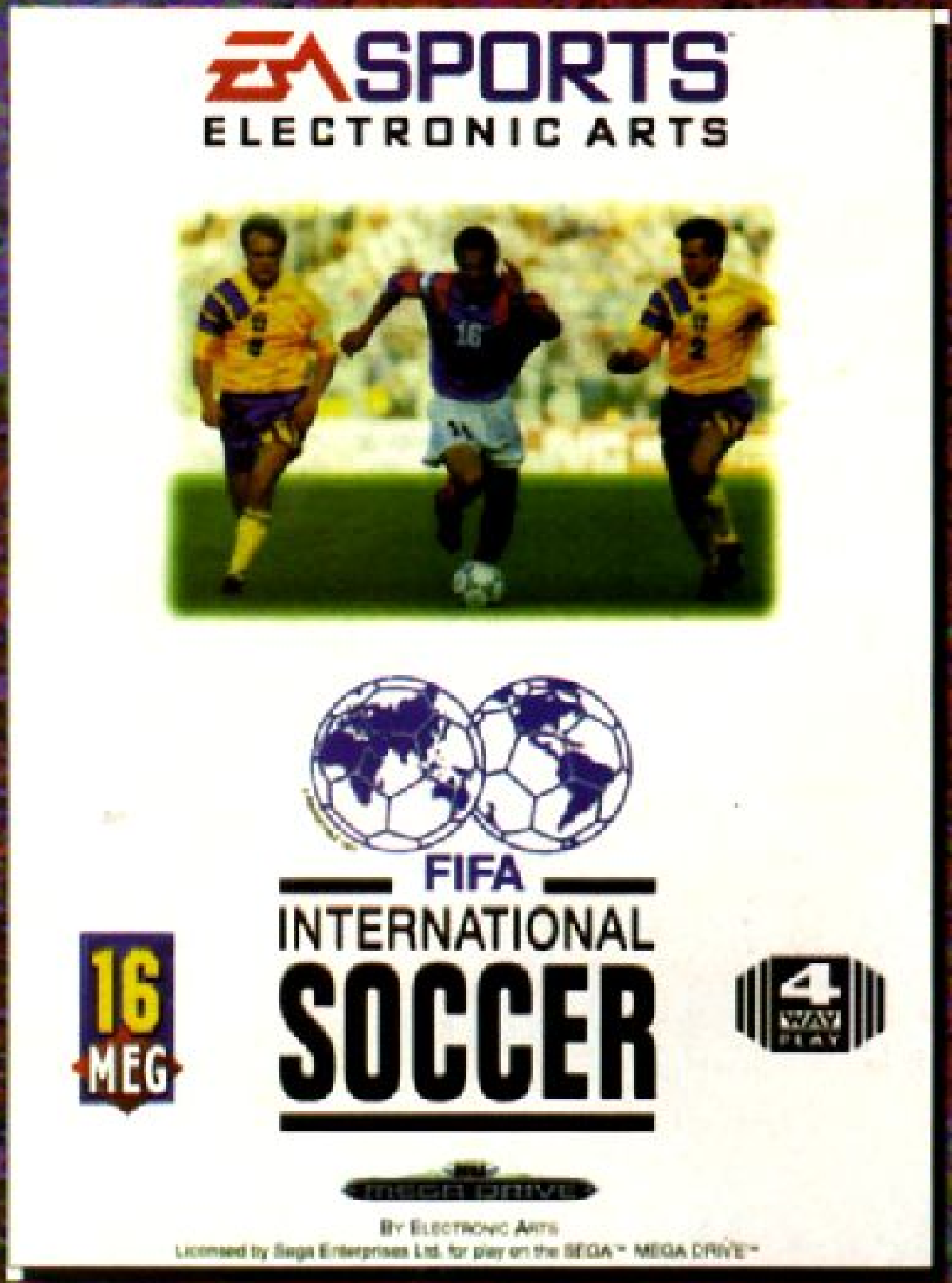
Lucas tiene plena confianza en el buen hacer de Lucas Arts a la hora de reproducir sus éxitos cinematográficos.

H.C.: ¿Se puede decir que Super Empire Strikes Back se basa linealmente en la película? Si es así, ¿cómo y quién ha elegido las secuencias correspondientes?

K.S.: *Sí, está basado en la película. Las diversas escenas han sido seleccionadas por mí mismo, aunque hemos traspasado los límites de la película añadiendo nuevos escenarios y enemigos.*


¡El más voraz,
el más furioso...
el más diablo
de TazMania!
BOTTOMLESS PIT AHEAD
TAZ-MANIA
PANTALLAS VERSION SUPERNINTENDO
T•HQ International
Original Nintendo Seal of Quality
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Su padre, su hermana Molly y el pequeño Jake se han perdido. TAZ, la criatura más hambrienta y revoltosa del barrio ha perdido a su amada familia. Todos han sido secuestrados... ¡y el rescate sólo depende de TAZ!
Juega con TAZ–MANIA y lleva a tu joven heroe por miles de correrías si límite a través de la jungla y el desierto hasta encontrar a su familia. Evita temibles obstáculos y también a tus terribles enemigos.
• TAZ–MANIA CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS © 1993 A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993 T•HQ INTERNATIONAL™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ INC.© 1993 T.HQ INC SOFTWARE © 1993 SUNSOFT OF AMERICA
• NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

PREVIEW



Simplemente el mejor

- Consola: MEGA DRIVE
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Fecha de lanzamiento: DICIEMBRE

Electronic Arts no ha escatimado medios para crear el que será el mejor cartucho de fútbol realizado hasta la fecha. La cifra impactante de 16 megas deja las cosas muy claras: EA Soccer contendrá todo lo que se le puede pedir a un simulador del deporte rey. La calidad general de este juego será sublime, pero en concreto la animación de los jugadores revolucionará el mundo de los fútbol-games.

Todo el mundo estaba esperando este gran acontecimiento. La creación por parte de los mayores especialistas en juegos deportivos de un cartucho sobre el mayor espectáculo de masas a nivel mundial, clamaba al cielo.

Pero, por fin, la unión EA Sports-Futbol ha dado sus frutos.

Hace muy pocas fechas, se concluyó el programa «EA FIFA International Soccer», el primer cartucho futbolístico que surge de las prestigiosas manos de Electronic Arts.

Ahora, tan sólo nos queda esperar a que aparezca en nuestro país dentro de un par de meses. Pero hasta ese momento vamos a tener el placer de adelantaros en exclusiva algunas características de esta pequeña gran maravilla.

La tarjeta de presentación de este cartucho ya marca las diferencias: 16 megas de memoria. ¿Y cómo puede acoplarse tal número de megas en un programa de fútbol, cuando un gran juego como «Ultimate Soccer» "tan solo" tenía 8? Pues muy fácil, EA Sports ha logrado una calidad técnica jamás vista en un fútbol-game. Detalles como la animación de los jugadores han sido cuidadosamente realizados, logrando unos movimientos súper reales que dejarán boquiabierto al consolero más exigente. Y como adelanto, tan sólo una cifra: podrán contarse hasta 2.000 secuencias de movimientos distintas.

Por otro lado, se ha optado por un nuevo formato: una espectacular perspectiva isométrica diagonal en 3-D, muy similar a la utilizada por las televisiones para retransmitir los partidos. Cuarenta equipos, cuatro modalidades de juego (incluida la posibilidad de organizar ligas), nuevas e interesantes opciones y un variado control de los jugadores que permite ejecutar pases largos, cortos, taconazos, remates de cabeza, "chilenas", etc, son algunas de las virtudes que incluirá este cartucho.

Permaneced muy atentos, porque estamos, sin duda, ante el mejor juego de fútbol que se ha creado para 16 bits.

EA SOCCER



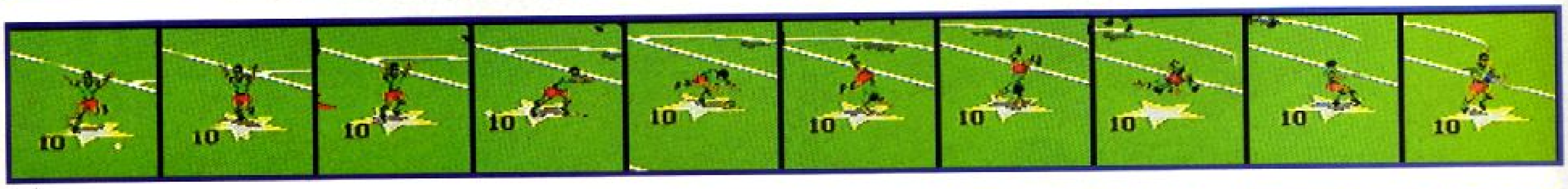








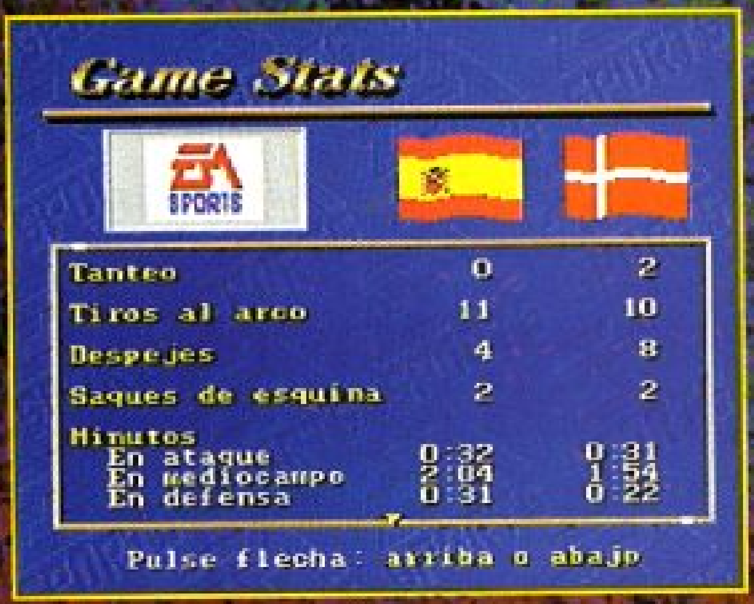






OPCIONES MIL

El catálogo de opciones que ofrecerá «EA Soccer» supera claramente a programas anteriores: desde una concienzuda preparación estratégica del equipo, hasta la repetición de las jugadas, incluso en zonas del campo donde no se encuentra el balón. Todo, absolutamente todo estará estudiado al detalle.











SPECIAL CHA
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: STREET FIGHTER II SONIC
16 BIT
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and



HTER II TM
PION EDITION
24 MEGAS
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices! Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.
No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



El flipper que más flipa

- Consola: MEGA DRIVE
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Fecha de lanzamiento: ENERO

Las famosas "Máquinas del Millón" se van a introducir en Mega Drive de una forma espectacular y especialmente adictiva. Los chicos de Electronics Arts -¡vaya racha que llevan!-, se han propuesto que reventemos las dianas y que los flippers echen humo con «Virtual Pinball», un cartucho que romperá con todo lo conocido sobre estas máquinas.

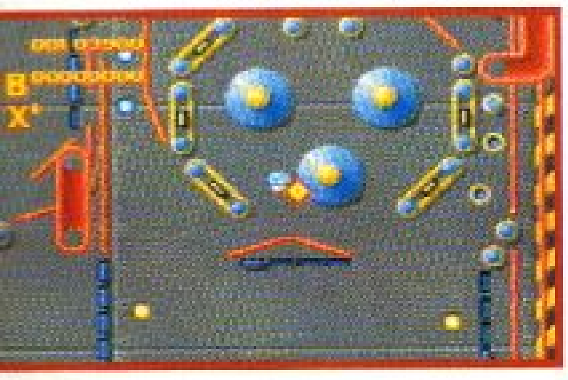
El pinball es uno de los géneros que con menos asiduidad se asoma al mundo de las consolas. Aunque todos los aficionados recordaréis títulos emblemáticos como «Crüe Ball» y «Dragon´s Fury», seguro que estábais impacientes por disfrutar con más cartuchos de este tipo. Pues bien, ya podéis prepararos porque llega «Virtual Pinball».

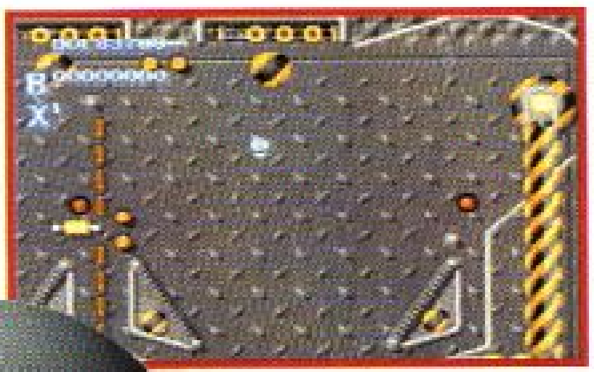
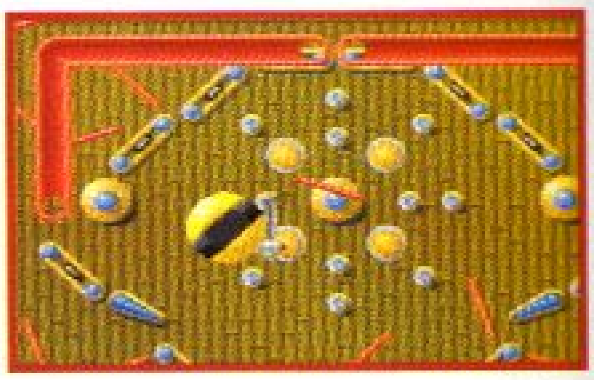
Aparte de lo ya conocido, es decir, habilidad y pericia para conseguir puntos, bolas extra o dar en la diana, la novedad más llamativa que presenta este juego es un impresionante menú de opciones que os dejará con la boca abierta.

Tomad nota: podréis elegir entre doce tipos de mesa, que incluye desde la más simple a la más compleja, desde la más clásica hasta la más futurista, aparte de la posibilidad de doble mesa o de dos pisos. También optaréis entre diez tableros distintos (de granito, piedra, bambú...) para que la bola se deslice, así como entre seis configuraciones diferentes de los flippers, dianas, pasillos y demás componentes de todo "pinball" que se precie. Y a esto habrá que unirle tres niveles de velocidad y ocho melodías, componiendo una variada banda sonora que engloba los más diversos estilos musicales.

Pero aquí no acaban las sorprendentes posibilidades que presentará este alucinante cartucho . Lo mejor lo hemos reservado para el final: ¡podréis crear vuestro propio "pinball"! Colocar las paredes, los pasillos, los flippers y las dianas donde mejor os parezca, creando vuestros propios laberintos sobre el tablero. Para que deis rienda suelta a vuestra imaginación, contaréis con un máximo de ocho memorias. Todo un lujo que se transformará en un reto a vuestra habilidad.

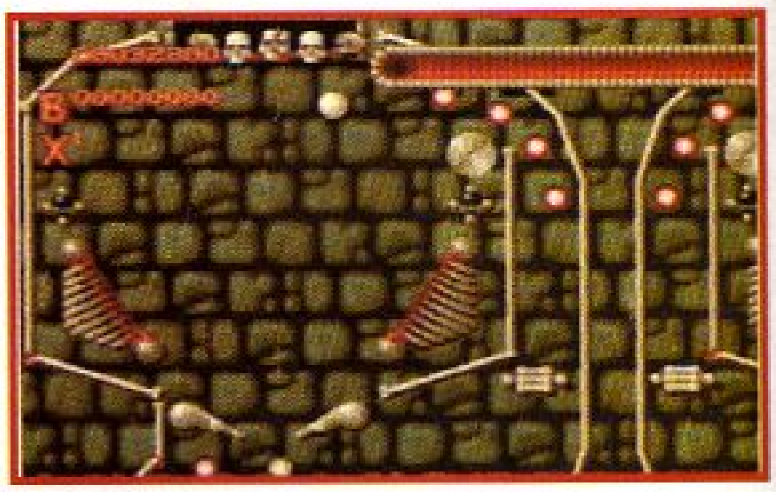
Y para terminar, hay que añadirle la posibilidad de jugar con tres amiguetes más. Mezclarlo todo y tendréis un resultado fabuloso: "Virtual Pinball", un verdadero paraíso para los aficionados a las "Máquinas de las bolas". Con él, podréis saborear en vuestra propia casa la emoción que asegura este género, siempre en base a la jugabilidad y la adicción. En este caso, ambas estarán completamente aseguradas.

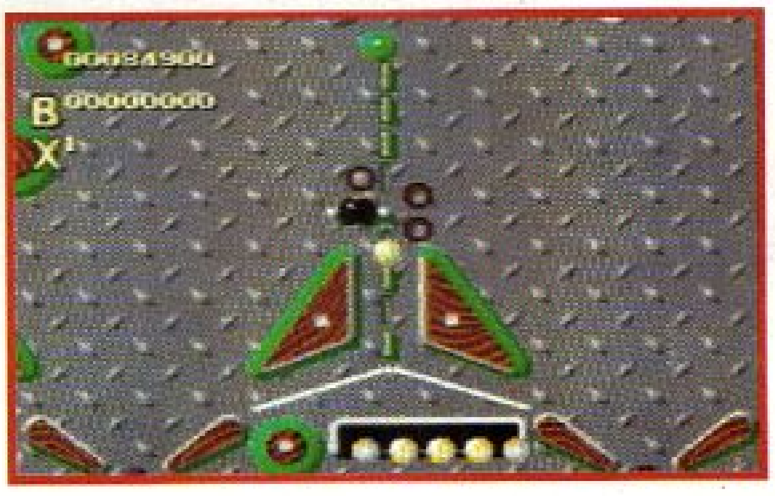
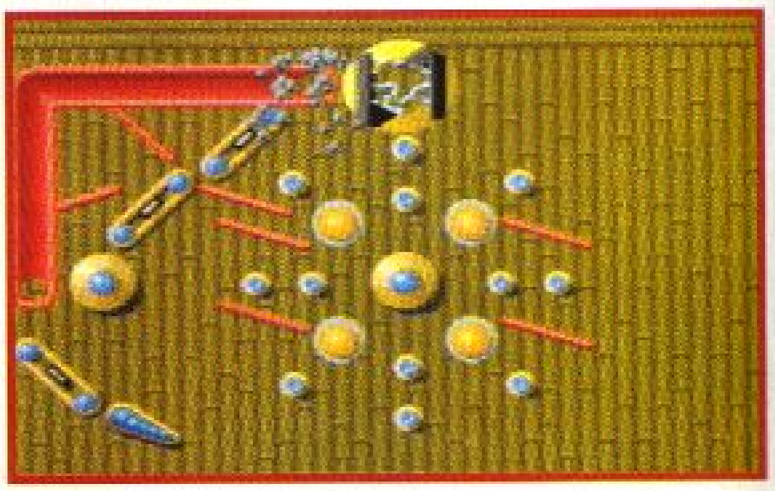


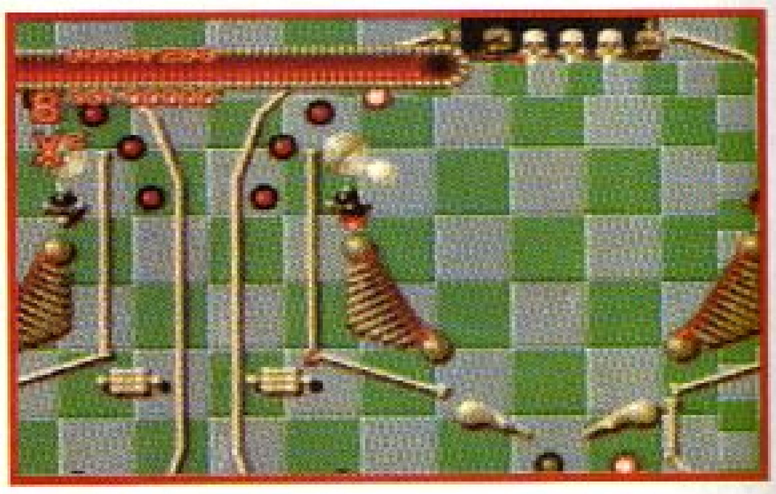
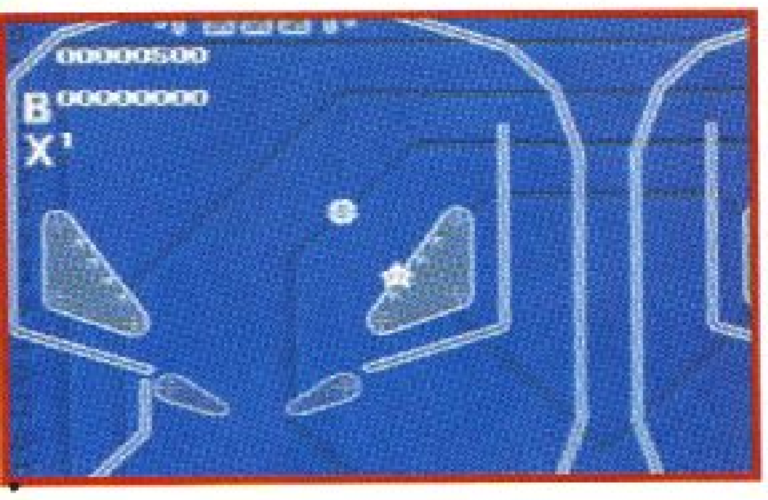
Virtual PINBALL



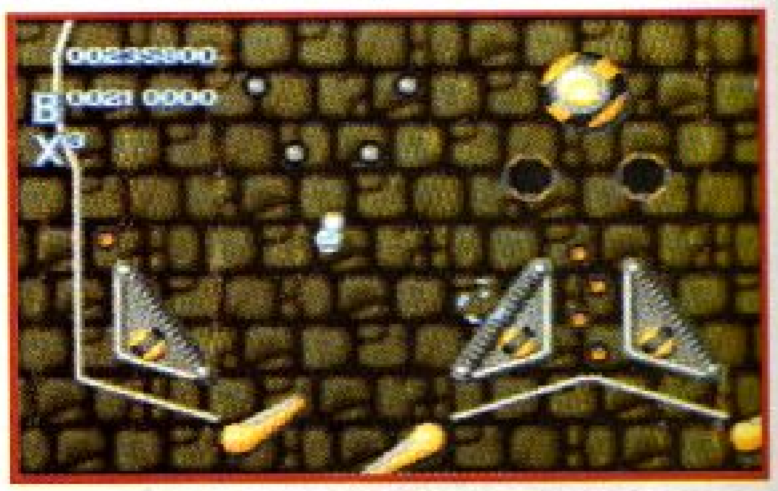


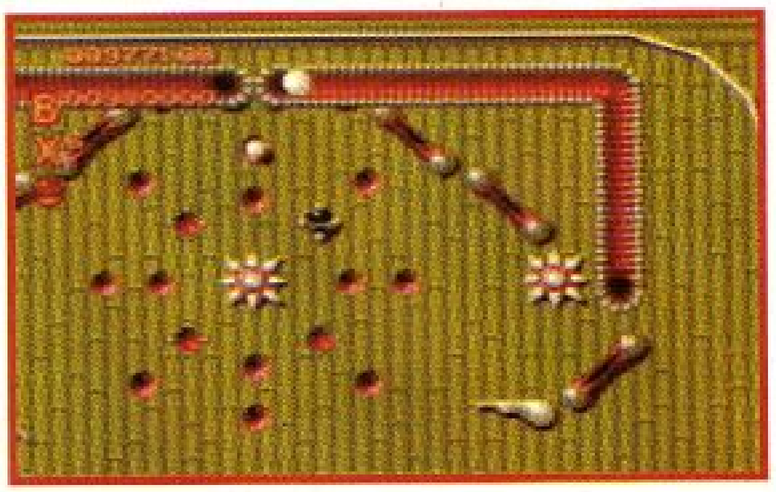



Pronto podréis disfrutar con este singular cartucho que, basándose en el clásico juego del pinball, incorporará los más modernos e increíbles avances técnicos.


Las posibilidades que presentará "Virtual Pinball" serán ilimitadas. Infinidad de tableros y recorridos estarán a vuestro servicio. Y si os gusta complicaros la vida, podréis incluso crear vuestros propios laberintos. Todo un reto que pronto estará a vuestro alcance.






I A L
ddin
uela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los
uardianes del Sultán. ¿Y el genio?
ranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles.
Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la
emporada. Te dejará sin aliento.
Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del
mercado."
Una joya del Videojuego."
Press preview)
PROXIMAMENTE EN:
MASTER SYSTEM Y
GAME GEAR.
SEGA
MEGA DRIVE
Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
600
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

PREVIEW



Un panal de diversión, directo desde Japón

- Consola: SUPER NINTENDO
- Compañía: KONAMI
- Fecha de lanzamiento: EN BREVE

Konami nos propondrá pronto una nueva y simpática aventura. En esta ocasión compartiremos protagonismo con la abeja Win Bee, y entre ambos deberemos acabar con gusanos galácticos, lluvias de osos panda, nocivas frutas tropicales y, como postre, con increíbles enemigos finales. Menos mal que la diversión será la recompensa por estos duros momentos.

Hace aproximadamente medio año, nos hacíamos eco (dentro de nuestra sección "Big in Japan") de la aparición en el Imperio del Sol Naciente de un excelente shoot'em up para Super Nintendo, que se apartaba, por su originalidad, de los clásicos matamarcianos. Su protagonista era Twin Bee, una conocida nave-abeja que ya había tenido un gran éxito en Japón dentro del mundillo de las recreativas y de los usuarios de la consola 8 bits de Nintendo.

Ahora, por fin, su aparición en España es inminente (¿ya estás escribiendo la carta a los Reyes Magos?). Así que, como diría un gourmet, para que vayas abriendo boca te vamos a adelantar unos aperitivos en forma de escenarios supercoloristas, de un gran arsenal compuesto por cuatro tipos de armas distintas (y a cuál más espectacular), de la posibilidad de dos jugadores simultáneos, de la opción para elegir entre siete niveles de dificultad y de unos peligrosísimos mega-enemigos fin de nivel.

A lo largo y ancho de siete fases, tendrás que viajar entre nubes, introducirte en las profundidades del mar, atravesar unas enormes cataratas, volar en un gigantesco avión y, por fin, penetrar en la fábrica (que es al mismo tiempo la base de operaciones) del doctor Mardock, un malvado personaje que tiene secuestrada a la encantadora Madoka.

Con «Pop'n Twin Bee» descubrirás otra forma distinta de hacer matamarcianos, en la que, además del diseño de los enemigos, se tienen en cuenta otros aspectos de carácter pacífico, como los paisajes o el sentido del humor. Con ello, se consigue un cartucho mucho más adictivo, y se rompe con la monotonía de que hacen gala ciertos juegos del género.

Si con esto no has tenido suficiente para convencerte, sólo queda que te recordemos que aquí podrás disfrutar de una jugabilidad suprema y de una banda sonora propia de Pink Floyd o Jean Michel Jarre. Y si a todo lo dicho anteriormente, le añadimos la garantía de diversión que nos ofrece una de las mejores compañías del momento, Konami, pues imagínate...

Pop'n twin Bee













Un matamarcianos que, aparte de su protagonista, una simpática abeja, nos traerá muchos otros detalles rebosantes de originalidad.













EL DOBLE DE DOBLE DIVERSIÓN

Una de la mayores sorpresas que encontrarás en este cartucho, será la posibilidad de utilizar el modo de dos jugadores, que ya aparecía en la versión de recreativas. Jugando con un compañero, podrás multiplicar por dos la capacidad de disparo con las naves-abeja, Twin-Bee y Win-Bee, y de esta manera, os resultará mucho más fácil acabar con éxito las siete fases de que constará el juego.

SO

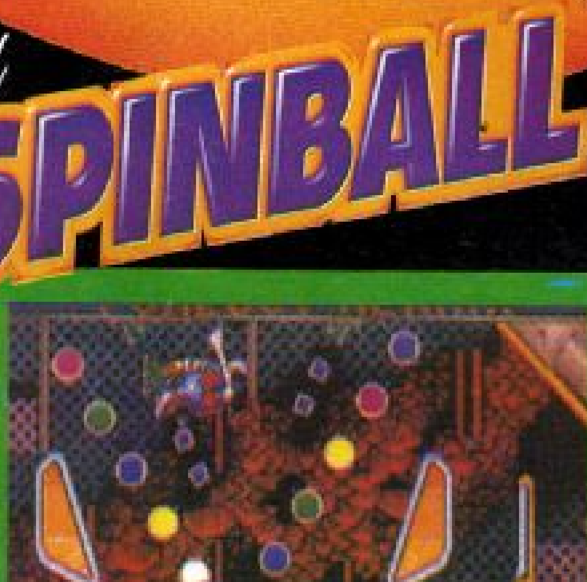
TODO UN HEROE P

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se h
visto en una Videoconsola, ataca de nuevo
Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestra
consolas con más sorpresas que nunca
Nuevos movimientos, nueva

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL







Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



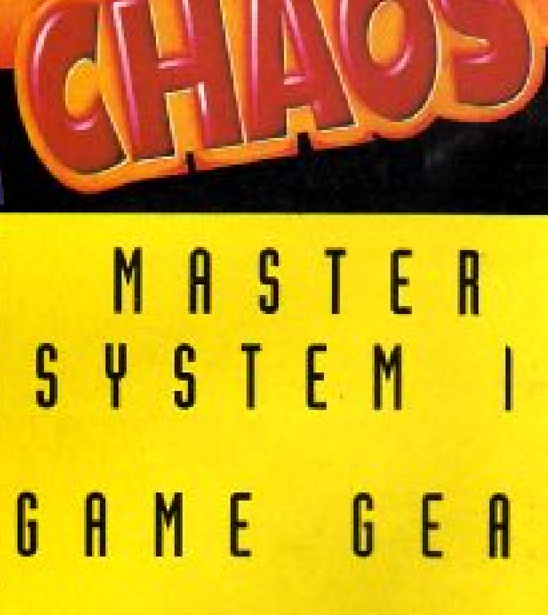
MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS



MASTER SYSTEM I

GAME GEA



Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!







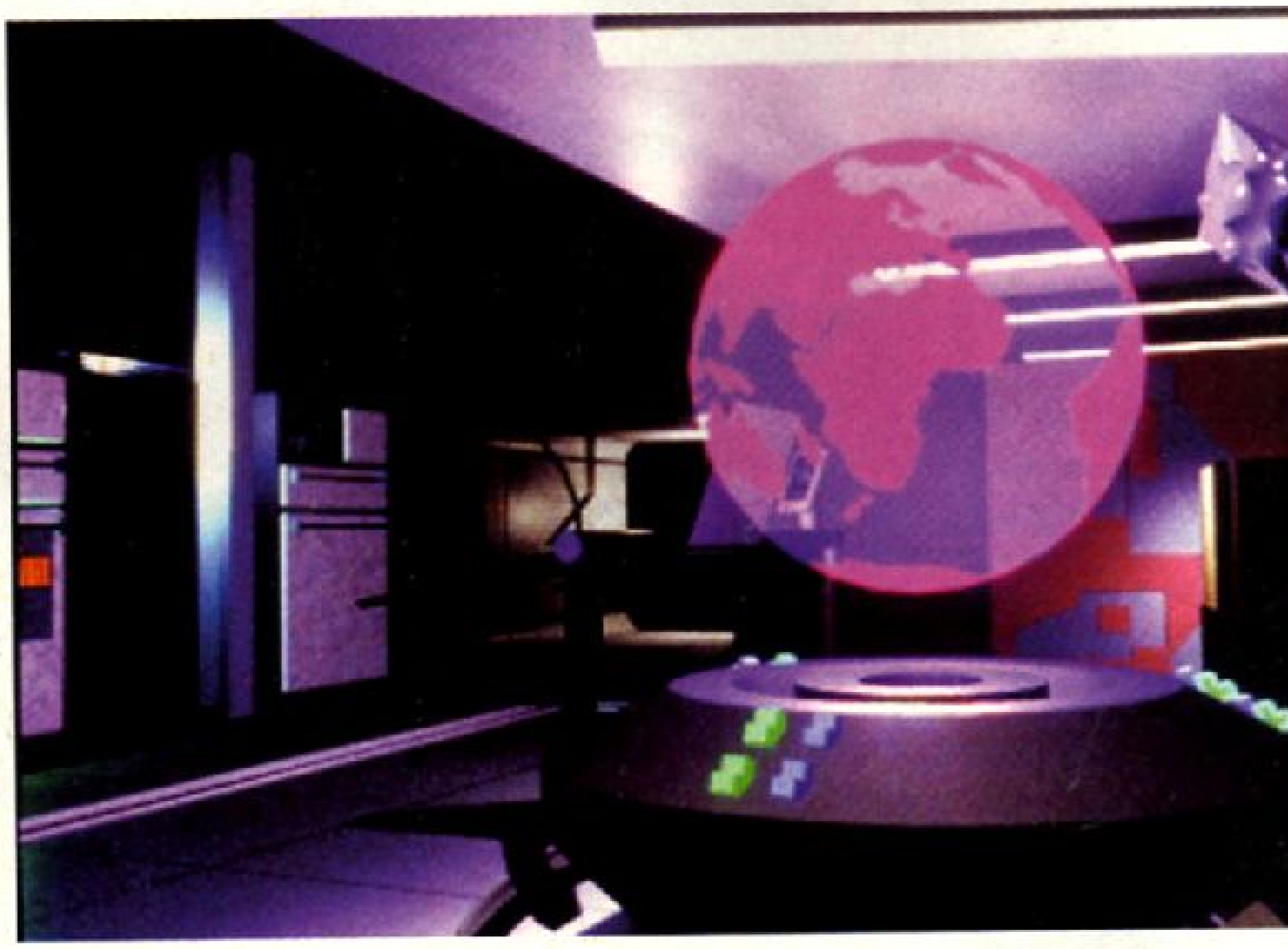
DR PARTIDA TRIPLE
armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético)
y... ¡Hasta una novia que le hará perder
la cabeza! ¡Hazte el héroe!
Lánzate a la aventura con SONIC.
La Leyenda continúa.
SONIC THE HEDGEHOG CD
MEGA CD
SONIC CD THE HEDGEHOG
PRESS START
Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!
SEGA
LA LEY DEL MAS FUER

GAME MASTERS

por M.A.D.

COMIENZA EL ESPECTACULO VISUAL

Después de realizar en números anteriores un exahustivo análisis de las características de los nuevos soportes, ha llegado el momento de mostraros las primeras imágenes de sus juegos. En esta ocasión váis a alucinar con pantallas correspondientes a títulos para el 3DO y la Atari Jaguar, pero tampoco perdáis de vista los textos que acompañan a estas imágenes, porque al final del reportaje os he preparado dos increíbles sorpresas acerca de la próxima generación de hardware que cada día está mas cercana...


3D Adventures, para 3DO.

La gente de **Panasonic** quiere comenzar con buen pie su andadura con el brillante **3DO**, y por ello ha decidido incluir un precioso regalo en el primer pack de venta. **Crash & Burn**, -uno de los programas más laureados de esta primera hornada-, se venderá como regalo junto al soporte, depués de que la propia Panasonic y la compañia **Crystal Dynamics** llegaran a un acuerdo. Sin duda, la elección no podía haber sido más acertada: Crash & Burn es **un impresionante simulador de coches** con más de 30 circuitos, donde el objetivo no es sólo ganar, sino también sobrevivir. El desarrollo del juego es similar al del prestigioso Road Rash, sólo que aquí se han aprovechado las infinitas posiblidades del 3DO: la calidad gráfica y sonora supera con creces todo lo visto hasta el momento, con todos los circuitos realizados en un impactante efecto tridimensional y un mapeado de los decorados tan real, que asusta. Realmente genial.

Tampoco **Electronic Arts** ha querido perderse el lanzamiento de este nuevo sistema, y ya tiene preparado uno de sus clásicos: **Madden NFL Football**, pero dotado de unas mejoras técnicas impresionantes.

Otro de los programas más esperados es la creación de **Spectrum Holobyte** a través de su New Entertainment División: **Star Trek, The Next Generation,** una increíble aventura multimedia donde la tripulación del Enterprise se verá inmersa en la salvación del planeta Pallarius. Todas las secuencias de animación han sido realizadas con las últimas tecnologías, tras un laborioso



Crash & Burn

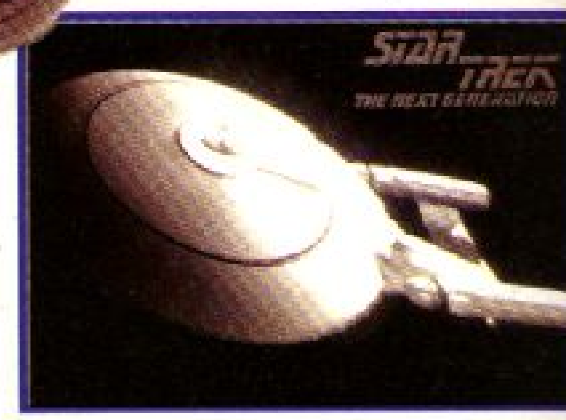

Total Eclipse




NFL Football


PGA Tour Golf


Shok Wave



Star Trek

proceso de programación. Aparte de los títulos ya mencionados, os invito a que alucinéis un rato con las imagenes de **Total Eclipse, de Crystal Dynamics** o **PGA Tour Golf y Shok Wave, de Electronic Arts.** Impresionantes ¿Verdad?

Pues antes de que recuperéis el aliento, vamos de lleno con la flamante **Jaguar** de Atari. Ya se sabe que hay **15 compañías** que han conseguido la licencia para realizar juegos para este sistema. En la lista aparecen nombres tan interesantes como **Ocean, Tradewest, US Gold, Tiertex....** Incluso ya hay algunos títulos totalmente concluidos, a la espera de salir al mercado al mismo tiempo que el soporte, es decir, en este mes de Noviembre (en el "extranjero", claro). Ejemplo de ello son **Crescent Galaxy, Alien vs Predator, Checkered Flag II o Tiny Toons.** Interesante, aren´t they?

Títulos como éstos y la buena relación calidad-precio de este sistema le convierten en una opción a tener en cuenta, aunque habrá que esperar un tiempo para hacer

GAME MASTERS

por M.A.D.



Chekered Flag II

JAGUAR'S



Kasumi Ninja



Alien vs Predator



Crescent Galaxi



Tiny Toons

comparaciones en toda regla. Pero no se vayan todavía, que aún hay más...

La inevitable respuesta de SNK y NEC.

Sí, amigos, por fin estas dos compañías han decidido dar el paso definitivo para apuntarse a esta loca carrera del hardware. Y comenzamos por los reyes de las recreativas. **SNK acaba de anunciar el ¡CD-ROM para Neo Geo!.** No, no habéis leído mal, porque incluso han dado una fecha: Marzo del 94. De momento se sabe que el invento tendrá un procesador RISC de 32-bit, y más 180 Megabytes de buffer de RAM, casi nada. Lo más difícil de creer es el precio de los compactos: entre 5.000 y 6000 pesetas. En fin, el tiempo confirmará o desmentirá estos, hasta ahora, rumores.

Por otro lado, los señores de **NEC** se han dignado ha revelar (ya era hora) algunos datos de su tan "cacareado" **sistema de 32-bits.** La verdad es que todo el tema se está llevando con cierto sigilo, pero mis fuentes me han informado que el CPU principal (Central Proccesing Unit), apodado ARM chip, es un procesador RISC de 32 bit reforzado, con una velocidad de 25 MHz (apróximadamente igual que el 3DO), y que contendrá al menos 30 canales de sonido. Este nuevo prodigio será conocido como **The Iron Man** (pintoresco ¿no?) y es posible que vea la luz en Marzo del 94 en Japón.

Hudson Soft han sido los encargados de distribuir los 3 primeros títulos: un RPG, un shooter y un Beat'em up (no podía ser de otro modo).

Bueno, como véis, he conseguido sorprenderos una vez más con estas fabulosas novedades. Si os apetece, el mes que viene, más.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Er... estoy pensando en pedirle al director un sobresueldo por "sufrir" con esta sección. Menos mal que algunas de vuestras cartas son realmente interesantes. (De todos modos no me iba a hacer el más mínimo caso...)

Encantado de saludarte, amigo **Super Mario J. Gómez "OMD"** Tu carta me ha parecido de una lógica y sinceridad poco comunes, por lo que responderé una a una tus cuestiones. En primer lugar, gracias por tu información sobre el Amiga CD. También me halaga que me des la razón en lo referente a la ligera superioridad del StarWing con respecto al Silpheed. Tus críticas constructivas hacia nuestra revista me resultan bastante razonables, por lo que las acepto de buen gusto, y en nombre de todos mis compañeros te prometo que intentaremos mejorar esos pequeños fallos. Un saludo para Sevilla.

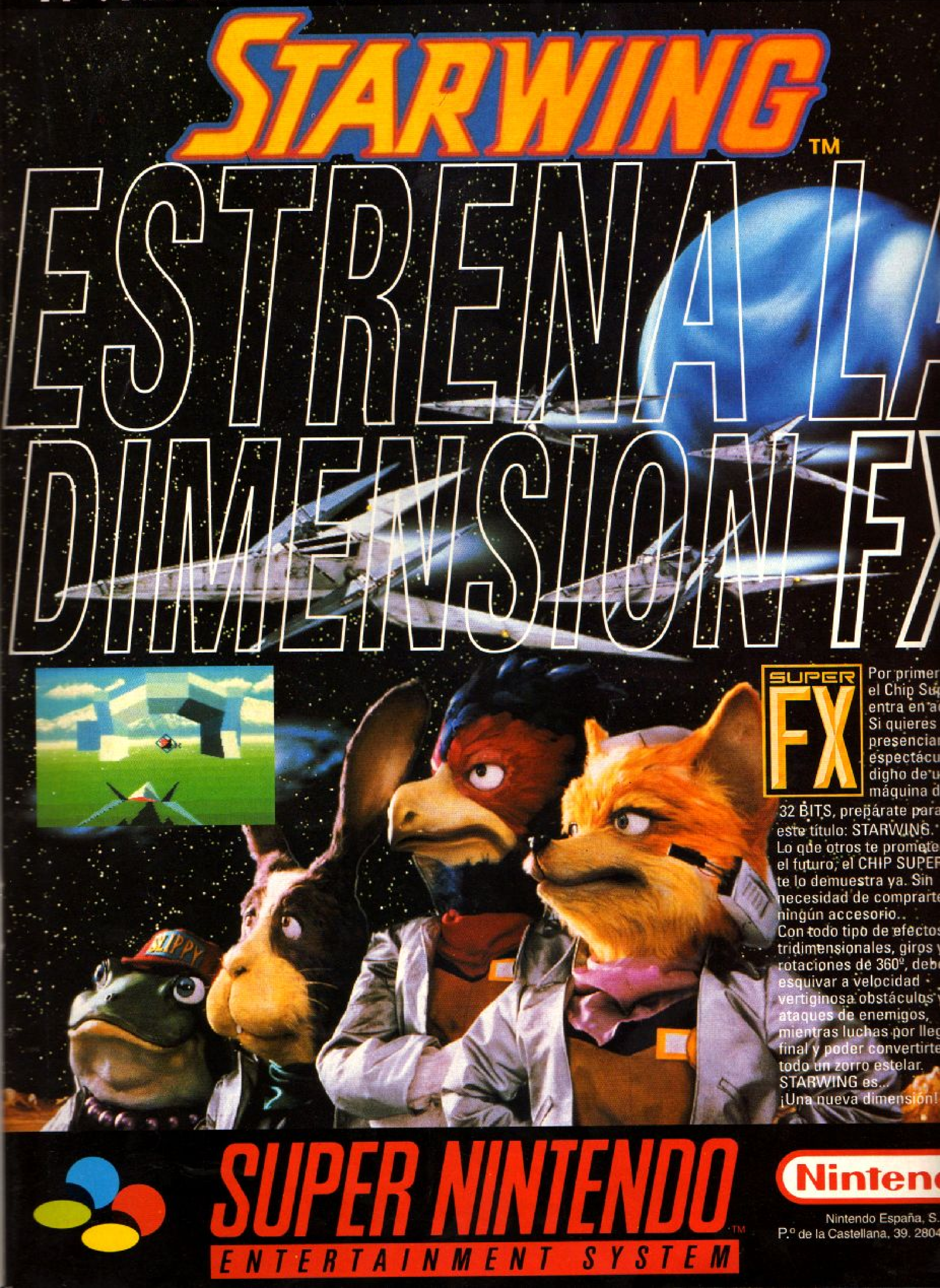
Sin embargo, mi desesperado y despistado **Gundam** (será el primo de Van Damm) no se entera de nada. Ya tenemos una sección de ese tipo, para más señas se llama Big in Japan. Y para tranquilizarte te diré que los juegos de rol para Super Nintendo están al caer en nuestro país.

Colega **John Sepo Leto** (ya me explicarás qué diablos quiere decir eso), el CD-I es un sistema CD cuya capacidad se basa en su poderoso hardware. Esto le permite estar habilitado para Photo-CD, Audio-CD y, por supuesto, videojuegos en formato CD-I . Efectivamente hay un buen número de juegos disponibles en España.

Si tienes previsto aprovechar este soporte en todas sus facetas, sí, vale la pena comprarlo. No te preocupes, seguiré así.

Querida **María José Martinez "al cuadrado"**, no creo que esos juegos salgan para Neo Geo, pero ya hay suficientes juegos de lucha en esta consola, y más que vendrán. Echando un ojo a las cifras que se manejan en esta consola, te puedes hacer una idea de la capacidad de los juegos de recreativa. Hasta otra.

Se acabó lo que se daba. El venerable M.A.D. os envía sus saludos y se despide hasta dentro de 30 días.


STARWING™
ESTRENA LA
DIMENSION FX
SUPER FX
Por primer
el Chip Su
entra en a
Si quieres
presenciar
espectácu
digho de u
máquina d
32 BITS, prepárate para
este título: STARWING.
Lo que otros te promete
el futuro, el CHIP SUPER
te lo demuestra ya. Sin
necesidad de comprarte
ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos
tridimensionales, giros y
rotaciones de 360º, debe
esquivar a velocidad
vertiginosa obstáculos
ataques de enemigos,
mientras luchas por lleg
final y poder convertirte
todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Ninten
Nintendo España, S.
P.º de la Castellana, 39. 2804

Commodore y CD: Algo más que amigos

AMIGA CD



Una de las empresas más veteranas del videojuego, Commodore, ha vuelto a dar un golpe de mano en el mundo de la diversión. Tras la lamentable decadencia de esa magnífica máquina de juegos que todavía sigue siendo el Amiga, la firma alemana ataca de nuevo con el lanzamiento del Amiga CD 32, una nueva consola de 32 bits que está dispuesta a competir con todos los formatos de CD Rom que han ido apareciendo últimamente.

Ilusiones no les faltan a los responsables de Commodore, ni apoyo por parte de los principales fabricantes de videojuegos. Ahora, sólo hace falta que reciba una buena acogida por parte de los jugones para que se convierta en un digno competidor de las consolas que actualmente hay en el mercado. De momento, ya ha aparecido en el Reino Unido, donde todos los productos de la gama Amiga cuentan con una legión de incondicionales. Próximamente lo hará en España de la mano de Mail Soft, a un precio que, dicen, rondará las **59.900 pesetas.** Veamos, pues, en qué consiste esta nueva maravilla de la técnica al servicio de la diversión.

El Amiga CD 32 empezó a gestarse en octubre del año pasado, cuando los responsables de Commodore tomaron la decisión de sacar **una nueva máquina de 32 bits**, para adaptarse a los cambios que se estaban produciendo a toda velocidad en el mundo del videojuego.

En un principio, se propusieron construir la nueva consola en el plazo de ocho meses. En el mes de mayo de este año, en efecto, se pusieron a prueba las primeras unidades del Amiga CD y, al parecer, los resultados han animado a Commodore a lanzar esta nueva máquina en el mercado europeo, incluida España.

A la altura de los tiempos.

Hoy en día, se puede decir que toda nueva consola debe reunir una serie de características mínimas, todas ellas marcadas por **el irresistible ascenso de la tecnología CD Rom.** Así, la nueva máquina de Commodore está a la altura de los tiempos modernos, con sus 32 bits y sus 256 colores en pantalla de una paleta de 16 millones.

A los amigos de los numeritos y demás pitagorines que pululan por ahí, les podemos dar una buena rociada de datos: 37.000 puertas para más de 100.000 transistores, juego de chips gráficos AGA, procesador Motorola de 32 bits a 14 MHz 68EC020, sistema operativo Amiga Dos... Y como no queremos aburrir al personal, baste con añadir que la nueva máquina está adaptada para dos mandos simultáneos ampliables a ocho y, además, permite la conexión tanto de joysticks como de ratones. Mal dotada no viene la criatura, no...

¡Más juegos, por favor!

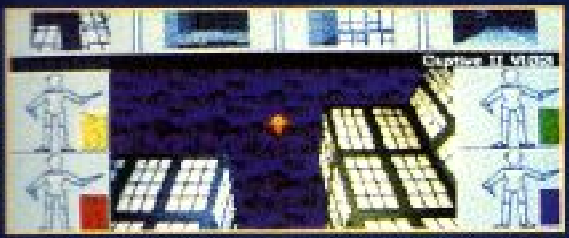
En el Reino Unido estaba previsto el lanzamiento del Amiga CD 32 junto a **un total de 15 juegos.** Eso demuestra claramente la fuerte apuesta que los fabricantes han hecho





por este sistema, al menos en aquel país, donde se calcula que para finales de este año habrá unos 77 juegos a disposición de sus usuarios. Para que os hagáis una idea de lo que se nos avecina, he aquí algunos de los primeros juegos que saldrán para el Amiga CD 32.

Mindscape ha sido una de las primeras empresas en demostrar su apoyo a la nueva consola, con el lanzamiento de cuatro juegos: **Liberation-Captive 2, Alfred Chicken, D/Generation y TV Sports.** El primero nos sitúa en un ambiente del siglo XXIX, plagado de "ciberpunks" y macarras de la última generación, todo ello rodeado de una estruendosa música compacta. Alfred Chicken tendrá que rescatar a Billy Egg



MINDSCAPE. "Liberation"



MINDSCAPE. "Alfred Chicken"



MINDSCAPE. "Generation"



BULLFROG. "Syndicate"



BULLFROG. "Theme Park"



TEAM 17. "Body Blows"



TEAM 17. "Qwak"



TEAM 17. "Overdrive"

y sus hermanos de las garras de los malvados Meka-Chickens, a lo largo de 11 gallináceos niveles. D/Generation está especialmente dirigido a los amantes de la aventura y la acción, que sin duda pasaréis un buen rato aniquilando todos esos microorganismos que infestan vuestro laboratorio. Por último, TV Sports presenta una serie de deportes, a través de una imaginaria pantalla de televisión.

Otra de las empresas que ha apoyado firmemente la salida del Amiga CD es **Team 17**, con juegos como **Body Blows 2, Alien Breed, F17, Qwak, Overdrive y Cardiax.**

Body Blows 2 tiene como protagonistas a una multitud de personajes de todos los confines del Universo. Alien Breed es la conversión de un éxito de los ordenadores, mientras que F17 abrasará todos los circuitos de la nueva consola. Qwak por su parte es un "juego de mascota" para uno o dos jugadores, protagonizado por dos patos chiflados. Por último, Overdrive os pondrá al volante de un vehículo de carreras, y Cardiax os tendrá literalmente al borde del infarto con su incesante "mata-mata-hasta-que-estires-la-pata".

También la firma **Bullfrog** piensa entrar con buen pie en el nuevo formato, gracias a **Syndicate** (mafiosos y energúmenos sin escrúpulos en busca del chip "prodigioso"), **Theme Park** (un curioso juego de estrategia en el que tendréis que dirigir un parque de atracciones) y **Magic Carpet** (un exótico programa al más puro estilo Aladino, con alfombras mágicas incluidas).

El Gran Chaparrón.

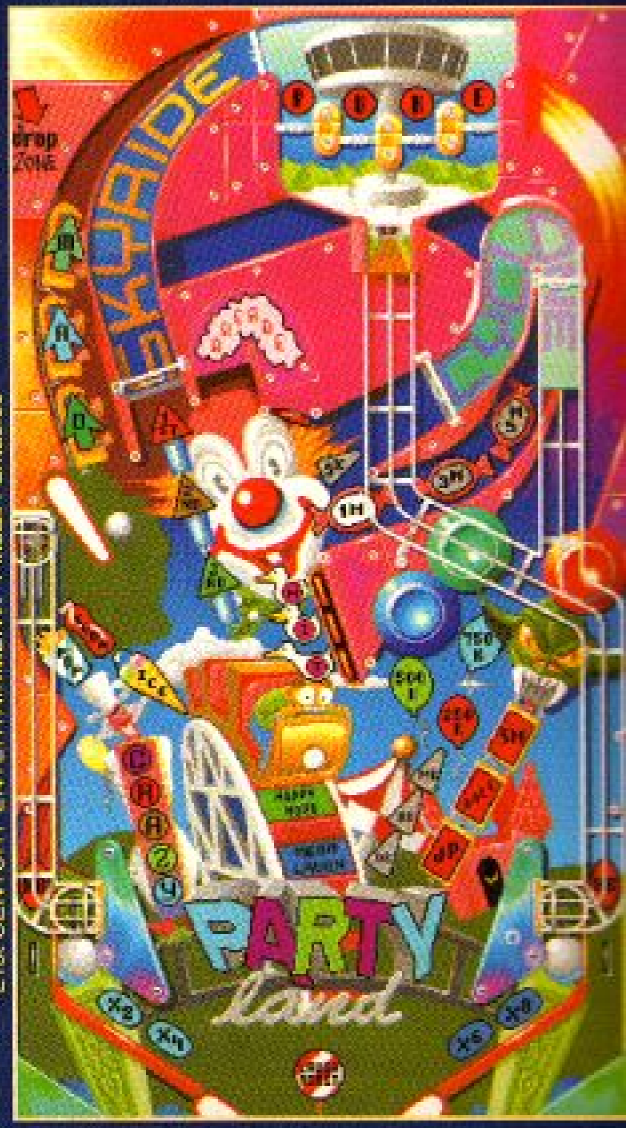
Tras la primera "hornada" de juegos, llegará al Amiga CD un auténtico chaparrón de novedades. He aquí las más significativas, agrupadas por compañías:

Acclaim: **Mortal Kombat.**
Grandslam: **Nick Faldo Golf.**
Gremlin: **Hero's Quest, Litil Divil, Nigel Mansell, Premier Manager, Zool, Unnamed Space Sim, Zool 2, Utopia 2.**
Krisalis: **Sabre Team, Soccer Kid, Manchester United.**
Maxis: **Sim City.**
MicroProse: **Civilisation, Gunship 2000, B17, Legacy, Grand Prix.**
Millennium: **James Pond 2, Daughter of Serpent.**
Mindscape: **Alfred Chicken, Chaos Engine, Liberation.**
New Media: **Guinness Book of Records 2.**
Ocean: **International Golf, Jurassic Park, Sleep Walker, TFX, Inferno.**
Plattsoft: **Amiga CD Football.**
Psygnosis: **Microcosm, Lemmings.**
Renegade: **Sensible Soccer, Uridium 2, Chaos Engine.**
Sachs Entertainment: **Defender of the Crown 2.**
Titus: **Battlestorm, Prehistoric.**
Virgin: **Dune CD Rom, Music Colour, North Polar Expedition.**

Como véis, la oferta en juegos a priori, promete. Pero aún está por ver lo que puede dar de sí esta nueva máquina.



21st CENTURY ENTERTAINMENT. "Pinball Fantasies"



21st CENTURY ENTERTAINMENT. "Pinball Fantasies"



N o, no es un sueño. Ni siquiera una broma de mal gusto. «Dragon Ball Z» 16 megas para Super Nintendo ha llegado a España. En esta tercera producción, se han olvidado del desarrollo argumental de la serie, y se han centrado en el aspecto más espectacular y atractivo: los combates. El cartucho consiste en un súper-torneo donde los participantes deben dilucidar quién es el ser más poderoso del Universo.

Por supuesto, los protagonistas son los personajes que aparecen en la segunda parte de la serie, y la estructura del juego es similar a cualquier arcade de lucha "one-one-one", aunque con interesantes y sabrosas novedades. De momento, no hay una, sino dos barras de energía, una representando la cantidad de vida del personaje y otra su poder cósmico. Esta última permanece en constante crecimiento, pero la utilización de ondas vitales o cualquier golpe recibido hacen que disminuya considerablemente. En determinados casos (cuando apenas queda vida), la pérdida total de energía en la barra de poder significa la derrota. Pero, ¿para qué sirve en realidad el poder cósmico? Pues, al igual que en la serie, la posesión de un nivel de poder considerable conlleva la posibilidad de utilizar las alucinantes súper magias de los personajes.

Por otro lado, para plasmar con mayor fidelidad la forma de combatir de estos guerreros, se ha adoptado un nuevo formato en la pantalla de juego: el Split Screen. Como sabréis a poco que hayáis visto algún capítulo de "Bola de Dragón", las luchas entre personajes no siempre se realizan ➤

NINTENDO SUPER NINTENDO

LOS PODEROSOS GUERREROS DEL UNIVERSO

DRAGON BALL Z

GOKU



El protagonista de la historia. Tiene la capacidad de convertirse en súper-guerrero. Es muy poderoso.



PICCOLO



También podéis controlarle en el modo historia. Su técnica en la lucha cuerpo a cuerpo es muy efectiva.



VEGETA

El tercero en discordia. Formará parte de vuestro plantel una vez le hayáis derrotado. Un gran guerrero.





FREEZER



Este ser es capaz de realizar sus magias más a menudo que cualquier otro luchador.



Nº 20

Si no os cansáis de sus irritantes gritos, este androide puede ser derrotado sin excesivas trabas.





Nº 18



También conocido como el Doctor Guero, es capaz de absorber las magias de todos sus adversarios.



CELL



Esta "cosa" posee la mayor variedad de golpes del torneo. Puede convertirse en estado "Perfect".



Nº 16



Aunque su planta es imponente, su incapacidad en la lucha a larga distancia le hace muy vulnerable.



TRUNKS

El hijo de Vegeta parte con la premisa de ser uno de los mejores guerreros. Por eso es uno de los jefes.







SON GOHAN

El hijo de Goku aparece en el torneo como súper guerrero. Tras vencerle, podréis controlarle.





PERFECT CELL

Este es el propio Cell llevado a su máxima expresión. Es el enemigo final, antes de las últimas sorpresas.











Un truco imprescindible

Sí, amigos, porque gracias a este truco, el modo de juego VS y el modo Torneo cobran un interés inesperado. Encended la consola, y en cuanto aparezca la primera imagen, realizad la siguiente operación: pulsad simultáneamente A, B, X, Y, L, R, y al mismo tiempo completad una rotación de 360 grados con el pad hasta que suene un timbre. Luego, volved a repetir la operación hasta que oigáis una frase, que por mucho que lo intentéis no la entenderéis. El primer truco sirve para poder enfrentar a un personaje con su doble, y el segundo... ¡para tener la posibilidad de elegir a los jefes finales y a los Súper Guerreros (Super Son Goku, Super Vegeta, Son Gohan, Trunks y Perfect Cell)! Casi nada.

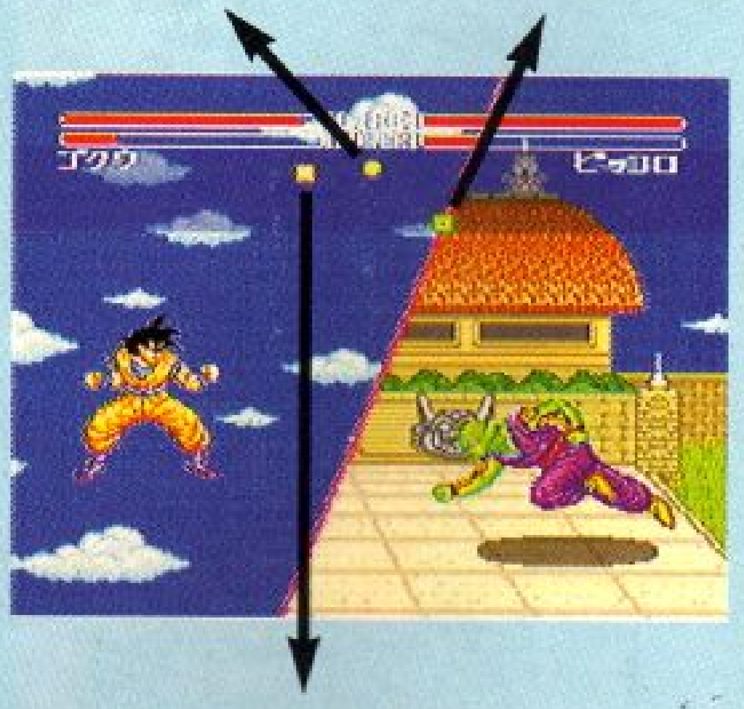
Goku y compañía han entrado en los 16 bites de Nintendo como merecen: por la puerta grande.



SPLIT SCREEN

Situación magia

Situación Piccolo



Situación Goku









MAGIA POTAGIA

Como no podía ser de otra manera, un cartucho tan fantástico como éste debía tener su repertorio de magias. Cada luchador tendrá la suya propia, y con ella hará que disminuya a pasos agigantados la barra de energía de sus adversarios de turno. Aquí podéis observar una buena muestra.

GOKU
Onda Kahameha
Marca de la casa



PICCOLO
Ghostly Light Fireball
Un arma fantasmal



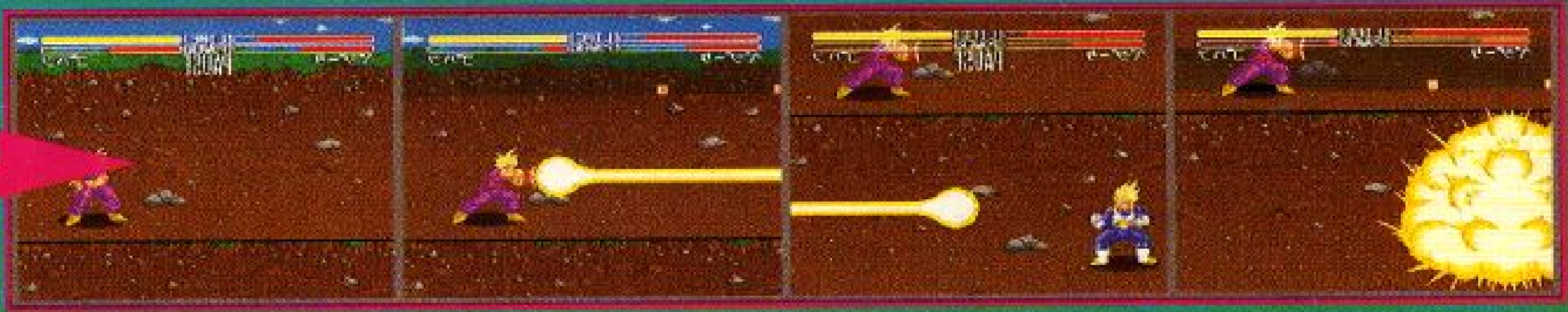
VEGETA
Final Crash
Directa a la cabeza



FREEZA
Dead Round Fireball
Completamente letal



TRUNKS
Super Bomb Fireball
Explosiva y poderosa



➤ cuerpo a cuerpo. En algunos momentos interponen entre sí una distancia considerable, o incluso se elevan unos metros por encima del suelo, para realizar con más facilidad sus fulminantes ataques. Pues bien, con el fin de solucionar este problema, se ha optado por dividir la pantalla en dos mitades prácticamente iguales, de tal forma que los personajes puedan desplazarse libremente por enormes espacios. Para que todo esto no se convierta en una locura, cerca de la barras de energía hay dos pequeños cuadraditos coloreados (uno por cada contrincante) que actúan a modo de radar. De este modo se puede comprobar en qué lugar y a qué distancia se encuentran los luchadores. Interesante, ¿verdad?

Claro que un cartucho de esta calidad está obligado a disponer de varios modos de juego. Atentos: modo historia, donde a lo largo de diferentes combates, podréis controlar a distintos personajes (Goku, Piccolo, etc); modo versus, para uno o dos jugadores; y el torneo de artes marciales, en el que vosotros mismos podréis organizar un campeonato con la participación de hasta ocho jugadores. Una auténtica pasada.

Siempre bajo distintos escenarios totalmente reconocibles (El Dojo del Torneo, la Costa, la Casa de Dios, el Planeta Nemec...) y con multitud de opciones que incluyen la posibilidad de aumentar el nivel de fuerza o de visionar la forma de realizar los golpes especiales. En fin, una gozada.

No dudéis ni un instante, que la larga espera ha merecido la pena. Creedme, no se puede pedir más.

LO MÁS NUEVO





Aprende a protegerte

Tan importante como dominar las técnicas de las súper magias, es saber cómo potegerse de ellas. Una vez que el enemigo haya lanzado su onda vital, esperad a que vuestro personaje aparezca en pantalla. En ese momento, veréis que realiza un ligero movimiento con sus brazos. Realizad inmediatamente después una de estas técnicas, y dejaréis al rival con un palmo de narices. Es fundamental que ejecutéis el movimiento en el momento justo, porque de lo contrario no servirá de nada.

- *Media Protección* ← A
- *75% de protección* ↑ ↓ A
- *Protección Total* ← → A
- *Desviar la magia* ← ↗ ↓ A
- *Devolver la magia* ← ↗ ↓ ↖ → A
- *Absorber la energía del androide 20)* ↑ A
- *Con red (sólo Dr. Guero)* ↑ A















Bola de Dragón y... ¡Olé!

Sin duda alguna, lo mejor que se puede decir de este juego es que ha conseguido plasmar fielmente el encanto de la serie televisiva. Se han solventado con inteligencia algunos "supuestos" problemas, como la ejecución de las súper-magias o los enormes escenarios de los combates.

Ciertamente, estamos ante un arcade de lucha atípico, pero que no tiene nada que envidiar a los mejores de su clase. La calidad gráfica casi ha igualado a los dibujos de la pequeña pantalla, y la jugabilidad está fuera de toda duda, una vez que se aprende el manejo de lo personajes. Además, los diferentes modos de juego (sobre todo el maravilloso torneo de ocho jugadores) auguran una adicción infinita.

Si alguna vez habéis soñado con ser Goku, Piccolo y compañía, ésta es la mejor oportunidad.



Lolocop

SUPER NINTENDO



ARCADE
BANDAI
Bird Studio Shueisha

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 1
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — **95**
Os parecerá que estáis viendo la televisión. Aplaudible la innovación de la Split Screen.

Música — **91**
Realmente divertida, siguiendo la línea de calidad del juego. Muy apropiada.

Sonido FX — **88**
Aunque no se ha realizado algo muy brillante, no desentona en absoluto con el resto del juego.

Jugabilidad — **93**
Al principio os costará adaptaros a la doble pantalla y realizar las súper-magias, pero luego...

Adicción — **94**
Todos los modos de juego son muy interesantes, pero el torneo de ocho jugadores es genial.

Total — **93**
Un sueño hecho realidad. Los admiradores de esta serie estarán dando saltos de alegría, al menos durante una semana.

Lo Mejor
- Que ya lo tengamos aquí.

Lo Peor
- Que haya tardado tanto en llegar.



SEGA MEGA DRIVE





ACCIÓN SIN TREGUA

El juego comienza en las calles de Detroit, donde Robocop se emplea duramente contra la delincuencia organizada que asola la ciudad. Mientras realiza la misión encomendada, el brazo armado de la ley se encontrará frente a frente con un ser desconocido para él. Este ser de apariencia humana esconde un complejo entramado mecánico, dotado de una computadora inteligente. Es un modelo fabricado por el hombre, y conocido como Terminator. Tras este encuentro, nada volverá a ser igual.

Un escuadrón de estos androides es enviado al pasado para aniquilar a todos los cabecillas de los comandos de resistencia. Su primer objetivo es la oficina del OCP. Robocop deberá rescatar a los empleados y limpiar las instalaciones de Terminators. En el último piso del edificio, le esperará una de las máquinas de matar más perfectas, el Cyberdime Systems. Una vez logre vencerla, descubrirá el mecanismo básico de funcionamiento, y el secreto de la invencibilidad de estos engendros quedará revelado. Con esta preciada información, Robocop emprenderá la misión más difícil de su vida, rescatar a los rebeldes y acabar con la grave amenaza que se cierne sobre la raza humana.

Nuestro héroe, además de tu inestimable ayuda, contará con un potente arsenal que podrá ir renovando a medida que avance en el juego: metralleta simple, lanzagranadas, metralleta de disparo curvo, lanzadera de bolas ígnicas, proyectiles y una efectiva pistola láser que podrá conseguir cuando viaje al futuro. Todas estas armas las irá encontrando por el camino. Unas veces estarán visibles y otras aparecerán cuando se abata un enemigo u objeto mecánico. Estas últimas son efímeras, pues si en menos de cinco segundos no las recoge, desaparecen. Las más potentes y devastadoras son la pistola láser y la ➤

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR















La intención no basta

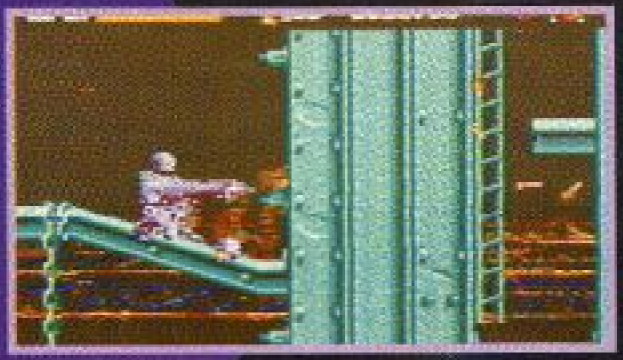
En las diferentes misiones, contarás con ciertos elementos que te facilitarán bastante el camino hacia la salvación:

-ITEMS ESPECÍFICOS. Al empezar cada fase, la oficina del OCP te encomendará un objetivo principal, que puede ser destruir ciertos elementos (como cámaras de vídeo o antenas de rádar) o bien rescatar rehenes. Cada vez que cumplas un objetivo, llenarás la barra de salud.

-TARROS. Pueden estar fijos en determinadas zonas de las plataformas o bien aparecer cuando destruyas ciertos objetos. En este segundo caso duran en pantalla escasos segundos. Te llenan la barra de salud.

-PIEDRA PRECIOSA. Te ofrece unos segundos de inmunidad, muy útiles para recoger otros items que se encuentren en zonas peligrosas.

-CABEZA DE ROBOCOP. Uno de los más valiosos, ya que te proporciona una vida adicional. A veces se encuentran en áreas bastante complicadas.


Asiste a una gran batalla entre dos máquinas creadas por el hombre para muy diferentes fines.



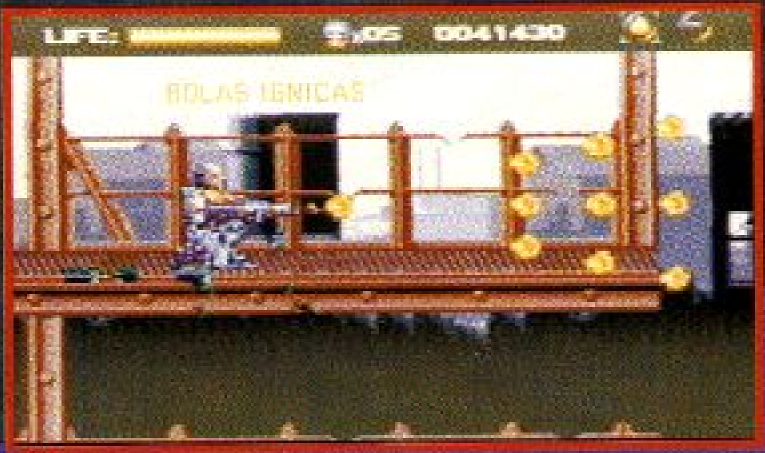


lanzadera de bolas ígnicas, aunque siempre habrá zonas donde determinadas armas son más eficaces que otras. Ese es el caso de la metralleta de disparo curvo, que puede dar excelentes resultados en la fase de la oficina del OCP.

Si cumples las misiones que se te encomiendan al principio de cada fase, Robocop se convertirá en un ser casi invencible de gran poder destructor. Pero en todo caso, deberás estar bien preparado y en buena forma consolera, pues la intensidad y el número de enemigos pondrá en peligro tu integridad mental así como tu capacidad de reflejos. En todo caso, piensa que no debes fallar. El futuro de la humanidad depende únicamente de ti.

Un completo arsenal







Este tipo de arma tiene como característica principal que al ser lanzados buscan por sí solos al enemigo en cuestión. Fundamentales en la fase de la oficina.

El disparador de bolas de fuego es una de las armas más eficaces, independientemente de la zona por donde nos movamos. Procura conservarla.

El lanzagranadas tiene como objetivo principal la destrucción de enemigos a larga distancia. Es la adecuada para acabar con ciertos enemigos finales.







Aparece por primera vez en la fase de la guarida de los cyborg. Su principal objetivo son estos androides que aniquila fácilmente de un solo disparo.

La de menor poder destructivo de todas. Es la que tendrás en tus manos cuando empieces el juego, pero afortunadamente pronto podrás cambiarla.

Los proyectiles son armas de capacidad destructiva media. El mejor momento de utilizarlos llegará en las fases de vertidos tóxicos.



















Tanto los enemigos como los escenarios que atraviesa Robocop han sido dotados de gran variedad. Será difícil que a lo largo del juego encuentres dos iguales.







Algunas armas aparecerán durante sólo unos segundos cuando elimines a un rival. Así que mucha atención.



Un atractivo desarrollo junto a unos detalles técnicos de gran calidad. ¿Qué más quieres?













LO MÁS NUEVO



No tengas piedad, y aniquila todois los Terminators que te salgan al paso. Sólo tienes que pensar en lo que harán ellos si te sorprenden desprevenido.





A mil disparos por segundo

La "virginal" compañía británica vuelve a demostrar su buen criterio al distribuir este cartucho. Mirad si no: una jugabilidad tan contundente como la cubierta de un cyborg; multitud de opciones para elegir armas, nivel de juego o efectos de sonido; un elevado número de disparos por minuto (si tienes el Autofire alucinarás); y por fin, una música que incita a la acción.

A todo esto se le añade unos escenarios que reflejan de manera acertada los distintos ambientes por los que se mueve nuestro héroe, y unos enemigos muy realistas. En fin, que te dará la sensación de estar dirigiendo una nueva versión cinematográfica de Robocop.

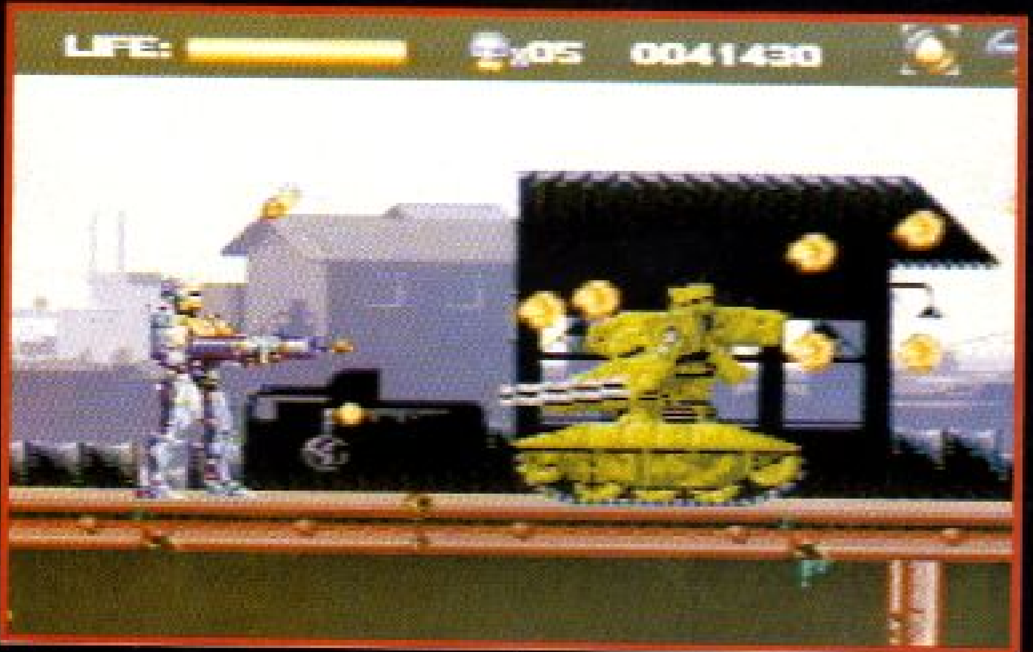


Lolocop





A medida que vayas superando fases, el arsenal de Robocop será cada vez más poderoso. Claro, que la dificultad también irá en aumento...



MEGA DRIVE

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

PLATAFORMAS
VIRGIN
Orion

Nº jugadores: 1
Vidas: 7, 5 ó 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 90
Terminators, endoskeletors y demás objetos tienen una buena definición. El diseño de las fases es muy original.

Música — 91
Como todo el juego, el sonido es muy cañero, con guitarras hardcore y mucha máquina.

Sonido FX — 92
La voz metálica de un androide da paso a un festival de sonidos propios de la era postnuclear.

Jugabilidad — 92
Manejabilidad perfecta, acompañada por armas mortíferas y un nivel de dificultad muy asequible.

Adicción — 90
Por mucho que digan, aniquilar Terminators acompañado de música máquina te deja nuevo.

Total — 92
Un juego total, con una intensidad creciente. La unión tecnología-ingeniería genética enfocada hacia la diversión absoluta.

Lo Mejor
- El número de armas que puede utilizar Robocop y su capacidad destructiva.
- La música y los efectos de sonido.

Lo Peor
- Que no haya posibilidad de dos jugadores.
- Ciertos enemigos finales, como la repelente Cyberdime System.


TURBO
INSUPERABLE
STREET FIGHTER II ™
TURBO
Nintendo
STREET FIGHTER II
TURBO
CAPCOM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MAD



Dennis

TRAVIESO Y PELIGROSO

Las famosas tiras cómicas que a diario protagonizaba el rubio Daniel, se convirtieron hace unos cuantos meses en una taquillera película. Y ahora, cómo no podía ser de otra manera, las diabluras de este chaval se han transformado en una aventura plataformera, que llega a la Super Nintendo y a la pequeña Game Boy dispuesta a arrasar.

Un desgastado peto vaquero y un tirachinas son las señas de identidad de este crío que, a pesar de tener buenas intenciones, no puede evitar que sus gracias resulten un tanto pesadas. Y la víctima favorita de sus elaboradas bromas es su vecino, el señor Wilson.

En casa de este anciano ha irrumpido Daniel. Pero al sufrido señor Wilson no parece que le haya hecho mucha gracia la visita, y va a tratar por todos los medios de echarle sin compasión. Así que el travieso chaval tendrá que salir de la mansión lo más rápidamente posible.

Una vez fuera de la misma, a Daniel le espera una auténtica aventura plagada de plataformas. Un peligroso criminal, conocido en los bajos fondos como Bautistian, ha raptado a sus compañeros de juegos favoritos. Sólo el "rey de las travesuras" podrá rescatarles.

El oscuro bosque, las sucias alcantarillas, los peligrosos laberintos... ni siquiera los inevitables enemigos finales serán capaces de disuadir al rubio Daniel de que cumpla su objetivo. Ya sea armado de su tirachinas, ayudado por su pistola de agua o soplando su cerbatana, nuestro pequeño héroe arrasará con todo lo que se cruce en su camino con el único objetivo de rescatar a sus colegas.

Y este es el argumento con el que se han desarrollado las dos versiones de un juego súper divertido con el que pasaréis horas y horas de diversión.

¡Que ustedes lo "travesuren" bien!







Las aventuras de Daniel el Travieso han sido transformadas en dos geniales cartuchos plataformeros para Super Nintendo y Game Boy.













Todo es genial en este juego, pero sin duda sus aspectos gráficos, tanto de decorados como de movimientos, son realmente sorprendentes.





Un juego con la etiqueta de "súper"



Seguro que las travesuras de Daniel en Super Nintendo pegarán muy fuerte, ya que es uno de esos juegos con los que se disfruta tanto viéndolo como jugando. Sus excelentes gráficos os deleitarán, mientras tratáis de superar todas las plataformas habidas y por haber.

Siguiendo con esta misma línea, destacan los movimientos que realiza el pequeño protagonista para disparar, especialmente cuando utiliza el tirachinas. En definitiva, un juego que con seguridad os encantará.

Cruela de Vil

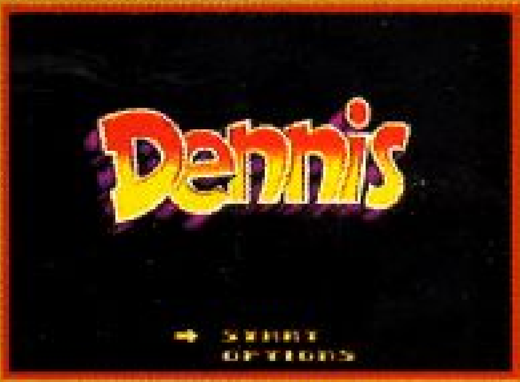








SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: de 2 a 9
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 87
Todo un deleite para vuestros ojos. Variedad de escenarios, scroll paralax y fantásticas animaciones.

Música — 84
Las travesuras de Daniel no se merecían menos que una banda sonora como la que nos ocupa.

Sonido FX — 83
Aparte de la voz digitalizada de Daniel, cada animal y cada disparo tienen su propio sonido.

Jugabilidad — 84
Este cartucho no es un camino de rosas, pero todo se puede superar a base de paciencia y práctica.

Adicción — 85
Alta, debido a las largas fases y a la posibilidad de elegir el número de vidas y el nivel de dificultad.

Total — 85
Fiel a la película, se ha conseguido una estupenda y divertida recreación de las aventuras de Daniel el Travieso.

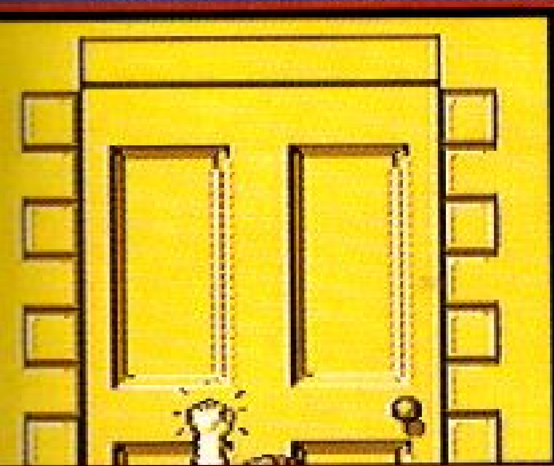
Lo Mejor
- **Todos los aspectos gráficos del cartucho.**
- **La posibilidad de elegir el número de vidas con que cuentas.**

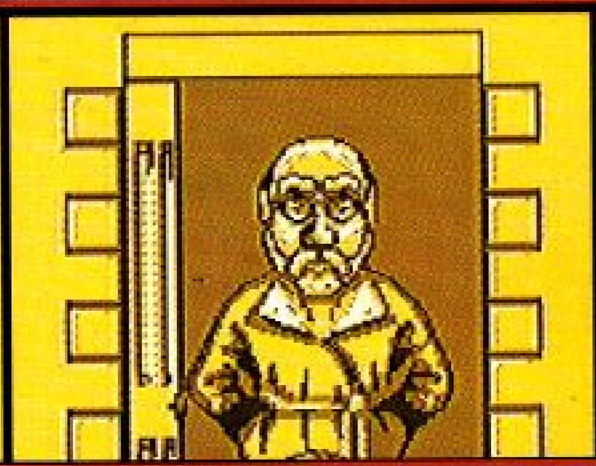
Lo Peor
- **Que se os pase por alto coger el tirachinas, ya que cuando avancéis lo echaréis de menos.**


SUPER MARIO KART
¡ARRANCA MOTORES YA
¿Preparados, list
Este trepidante ju
se pone en march
Encontrarás todo
necesario para
alucinar con SUP
MARIO y toda su
pandilla en unas
divertidísimas ca
de Karts.
Scrolles
tridimensionales,
gráficos fantástic
un sonido genial
harán disfrutar de
carreras en las q
adelantamientos,
trompos, los
lanzamientos de
objetos y los dife
obstáculos decid
quién es el Camp
Super Mario Kart
¿Te atreves a
intentarlo?
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintend
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 M



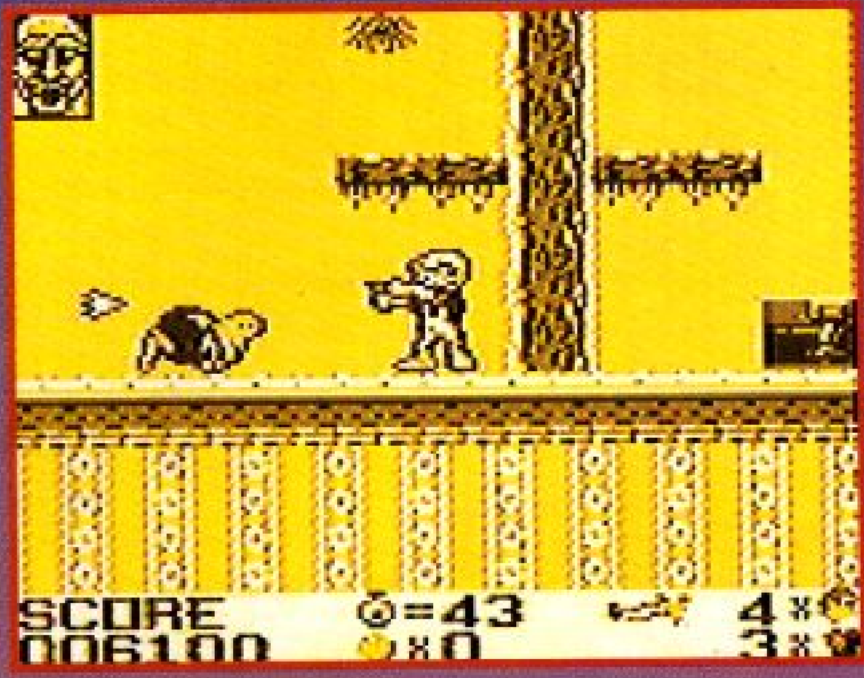












Al fin podrás hacer las travesuras que siempre soñaste sin recibir castigo alguno.



Pequeño, pero arrollador

Los chicos de Ocean presentan para la portátil de Nintendo una completa aventura, que hará las delicias de los amantes del plataformeo en su más puro estilo. Y es que de eso trata este cartucho.

Con un argumento fiel a la película del mismo nombre, las travesuras de Daniel dan pie a una aventura en la que tendréis que salvar toda clase de obstáculos. Eso sí, con unos niveles de jugabilidad y adicción que no os dejarán despegaros de vuestra Game Boy, y que os invitarán a romper algún que otro plato.



Cruela de Vil

GAME BOY



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 83
Pese al reducido tamaño de los sprites, hay gran variedad de escenarios y excelentes animaciones.

Música — 78
Una simpática pero repetitiva banda sonora os acompañará a lo largo de vuestra aventura.

Sonido FX — 76
Los efectos de sonido se limitan a disparos, golpes y ruidillos de este tipo. Nada especial.

Jugabilidad — 80
Aunque a veces se embale vuestro personaje, sólo tendréis que ocuparos de saltar y disparar.

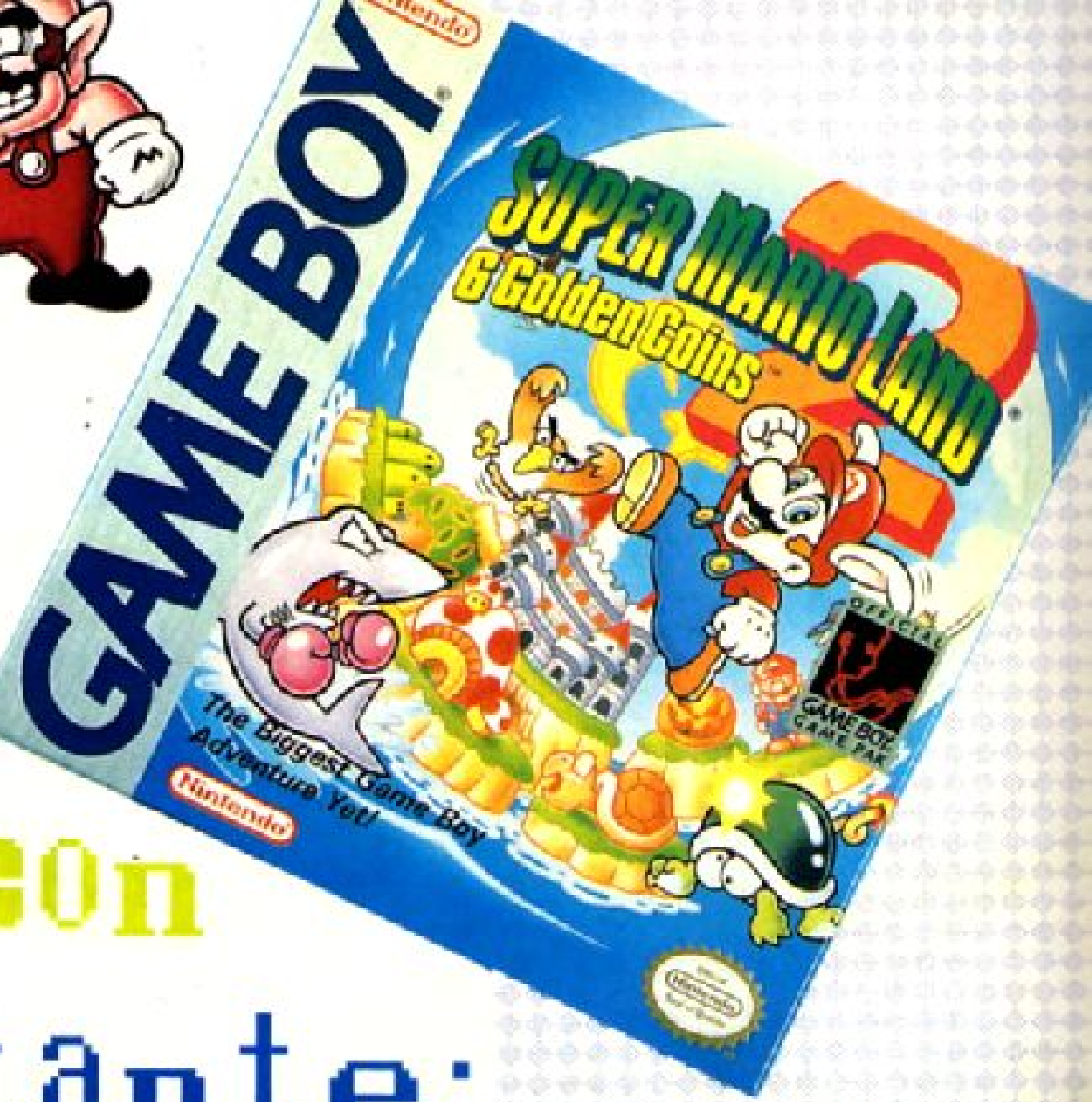
Adicción — 82
Si empezáis a jugar, Daniel os lo pondrá muy difícil para que dejéis la consola. Avisados estáis.

Total — 80
Las aventuras del chaval más travieso de todos los tiempos convertidas en una gozada para los amantes de las plataformas.

Lo Mejor
- La gran variedad de escenarios en los que se desarrolla la acción.
- Ver a Daniel disparar su tirachinas.

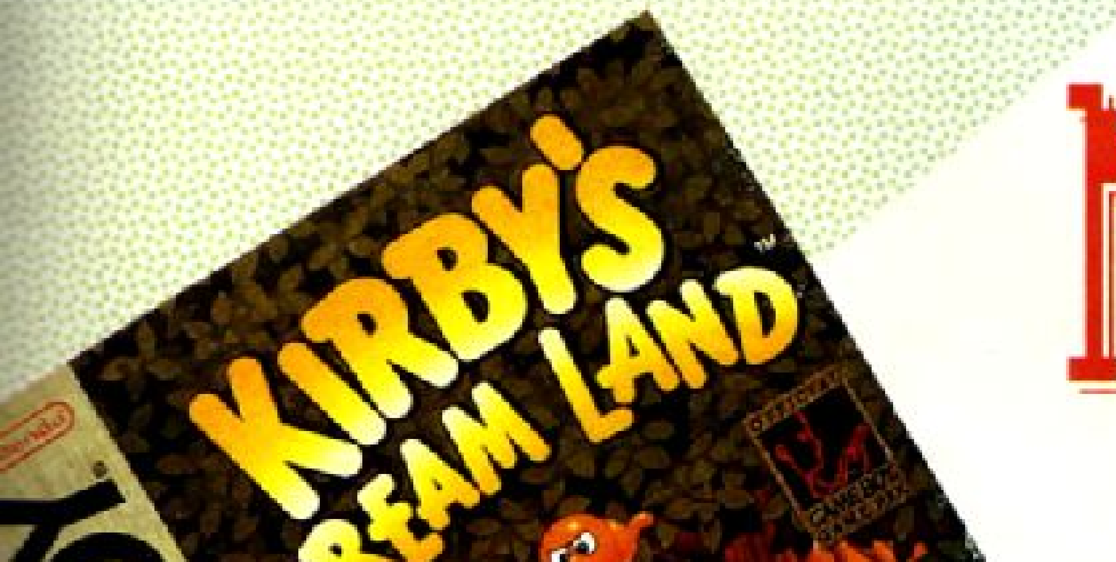
Lo Peor
- ¿Lograréis superar la fase de la escuela primaria?

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

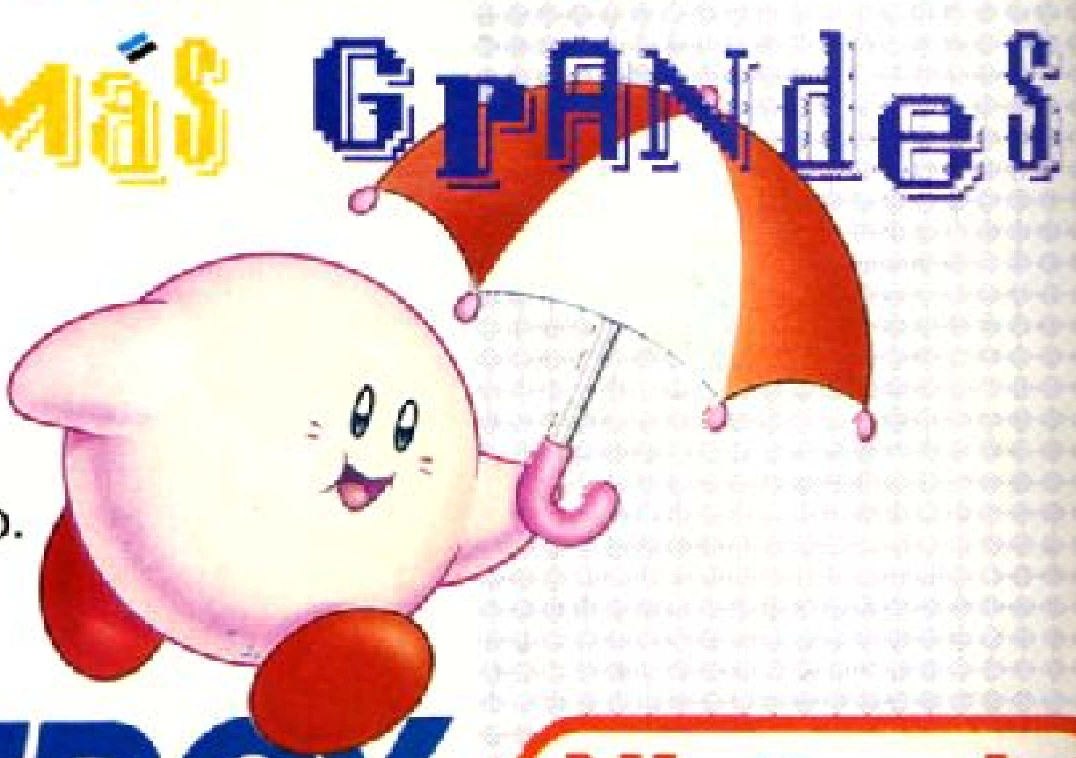


Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes



Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.







SEGA MEGA DRIVE

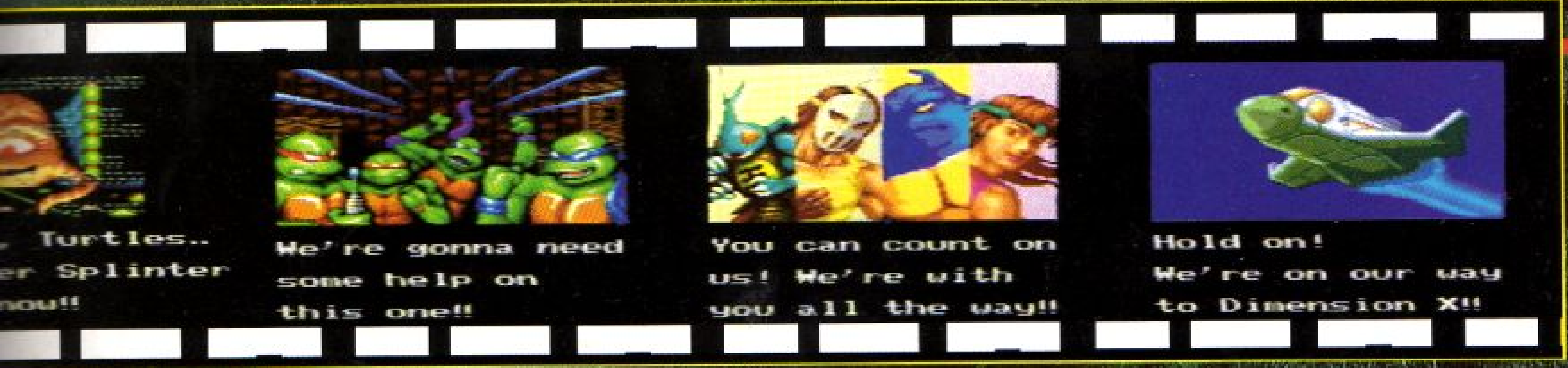
T.M.H.T... U,V,X,Y,Z

T.M.H.T. TOURNAMENT FIGHTERS

La historia siempre se repite. En cada momento clave de la humanidad, ha aparecido un cuarteto que, por su especial relevancia, ha marcado las pautas de una determinada época. Qué hubiera sido del siglo XVII sin D'Artagnan y los Tres Mosqueteros. O la década de los 60 sin los Beatles. O la actualidad sin... ¡las Battletoads!, er... quiero decir... ¡las Tortugas Ninja!

Después de un largo período de paro forzoso (la crisis llega a todos los rincones), estos cuatro mutantes se han visto obligados a salir de sus asquerosas cloacas para desfacer un nuevo entuerto: su amado maestro ha sido secuestrado por un impresentable de no se sabe qué dimensión desconocida, que ha venido a la tierra con ganas de jugar. Vamos, jugar, lo que se dice jugar... Al elemento en cuestión no se le ha ocurrido otra cosa que organizar un torneo, en el que participarán las famosas tortugas y sus inseparables amigos. ¿Que quiénes son sus amigos? Pero hombre, si son conocidos en el mundo entero (¿?): Ray Fillet, un tipo de dos metros de estatura y dos centímetros de cerebro; Casey Jones, recién rescatado de las películas de Viernes 13 (con hacha incluida); April O'Neal, bella y perversa donde las haya; y Sisyphus, un repulsivo, repugnante y astado escarabajo de aspecto cómico. Sus rivales, toda una sorpresa: nada menos que todos sus "clones" (dobles, en castellano de Valladolid), con las mismas habilidades que ellos, pero peores pulgas.

Las reglas del torneo son muy similares a las de una pequeña reyerta que hubo no hace mucho tiempo, y que se denominó









Los Personajes





El combate del siglo está a punto de empezar. En él toman parte las cuatro tortugas más famosas de todos los tiempos.

















LO MÁS NUEVO













Los Enemigos

Karai









Karno







Triciteraton









Street Fighter II, o algo así. Dicen las malas lenguas que el propio Triciteraton Carpien, que así se llama "el malo" en cuestión, fue un espectador de excepción en aquel torneo, y plagió descaradamente su desarrollo. Eso sí, supo introducir algunas novedades, como la elección del número de rounds o la modalidad "tournament", en la que el valiente que se atreva deberá conseguir 88 victorias sin perder un solo round.

Y para que no falte nada, "Trici", como le llaman sus amigos (si es que tiene alguno) ha dispuesto ocho alucinantes y a veces desagradables escenarios, para que los contendientes disfruten de un impagable paisaje mientras arreglan sus diferencias.

Ya no pueden echarse atrás. Una riquísima pizza (el pesado de su maestro es lo de menos) les está esperando en caso de victoria.













Para que no falte de nada, esta apasionante lucha tendrá lugar en ocho escenarios diferentes, que derrochan espectacularidad y belleza.





Una mina inacabable

***D**espués de establecerse en el reino de los juegos de acción con scroll horizontal, las tortugas han decidido probar suerte en los combates "one-on-one". Y el caso es que lo han hecho con acierto. Se ha conseguido un buen juego de lucha, con una variedad de golpes aceptable, unos sprites de un tamaño considerable, y una realización técnica muy meritoria. Eso sí, hay que reconocer que quizá se han pasado un poco con la dificultad, pero a nadie le gusta que un juego de este tipo resulte fácil. Señalar, por último, la aplaudible opción "Tournament", y, por otro lado, la poca originalidad de algunos personajes.*



Lolocop

MEGA DRIVE



LUCHA
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 9 u 88
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 88
Personajes perfectamente definidos, escenarios espectaculares y un movimiento notable.

Música — 87
Todas las melodías son totalmente identificables con las famosas tortugas.

Sonido FX — 89
No se podía pedir menos en un juego de este tipo. Contundente y realista.

Jugabilidad — 83
Se combinan los movimientos fáciles con los complicados. La dificultad a veces es excesiva.

Adicción — 86
Varios modos de juego, destacando el "Tournament", con la posibilidad de batir records.

Total — 88
Un gran juego de lucha, que si bien no goza de originalidad, sí de acción y diversión en grandes cantidades.

Lo Mejor
- La realización técnica en general.
- El modo "Tournament".

Lo Peor
- Falta un poco más de imaginación.


GAME GE
"Hay ot
LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.
GRAN DEFINICION DE IMAGEN.
CONVERTIBLE EN T.V.

ar

LA PORTATIL MAS AVANZADA DEL MUNDO

DESDE 15.900 PTAS.

as portátiles...*pero* no hay color

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "T V-Pack".¡Una jugada maestra!
GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



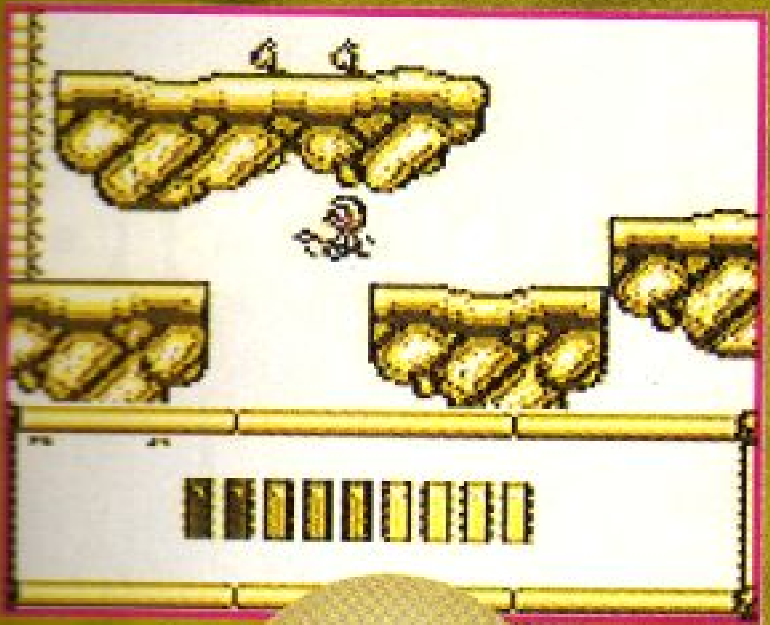
SONIDO STEREO.

MAS DE 150 JUEGOS.

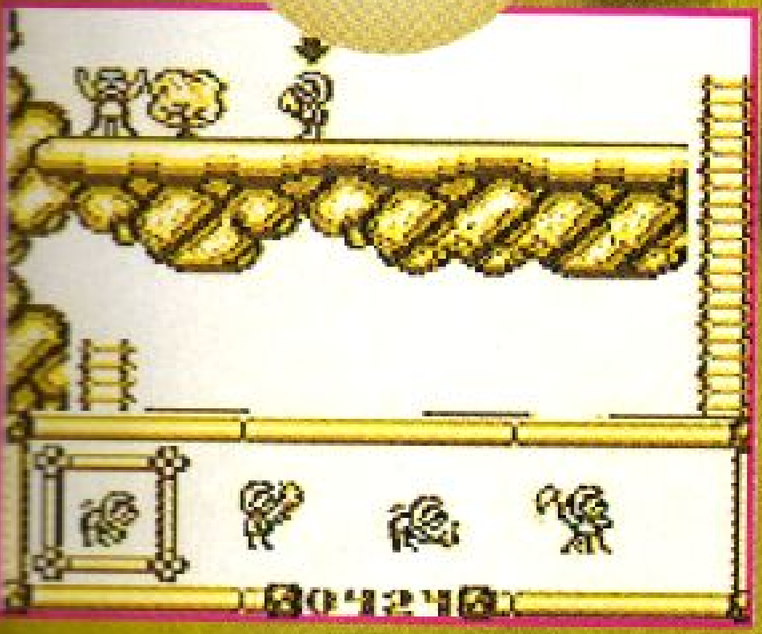
VARIEDAD DE PERIFERICOS

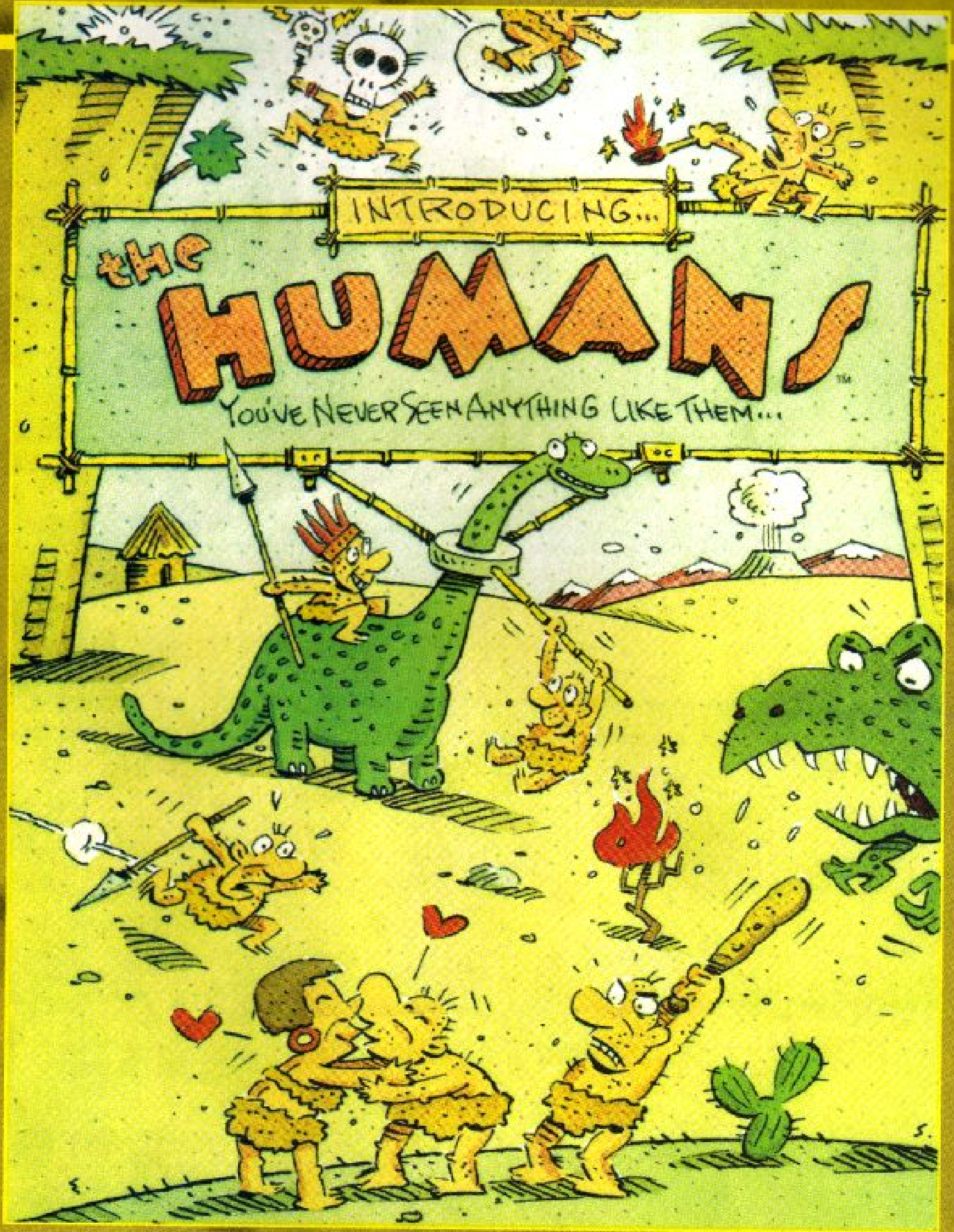
SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE



NINTENDO GAME BOY





CAVERNÍCOLAS EN APUROS

El principio de la historia de la humanidad debió ser una época de lo más interesante. Los hombres eran unos tipos feos con caras de pocos amigos, que se distinguían más bien poco del resto de las criaturas de la época. Claro que nuestros ancestros, aunque feos, eran mucho más listos que todos los demás. Inventaron el fuego, la lanza, la cuerda, la rueda y las vacaciones de Navidad.

Aprovecharon el fuego para cocinar, las lanzas para cazar y sus aventuras para hacer un videojuego. Lo malo es que idearon el cartucho antes de crear la consola, y ha habido que esperar hasta ahora para poder emular a los prehistóricos cromagnones.

Con «Humans» tendréis a vuestra disposición toda una tribu de cavernícolas dispuestos a obedeceros ciegamente. Vuestra misión consistirá en que los primitivos homo-sapiens se conviertan en criaturas más o menos civilizadas. Para ello, habrá que guiarles a través de enrevesados mapeados y mantenerles sanos y salvos, al mismo tiempo que aprenden a manejar los objetos que tan sabiamente han inventado.

Manejándolos como si de unos lemmings paleolíticos se tratara, tendréis que hacerles luchar, defenderse, cazar tiranosaurios... vamos, lo propio de esta "tranquila" época. Avanzar en la escala evolutiva será relativamente fácil, siempre que conservéis sanos el mayor número posible de cavernícolas, y estéis muy atentos al inexorable reloj que marca el tiempo de resolución de la fase.

Estos pre-humanos son de lo más divertido. Pero cuidado, porque cuando se les cruza la vena bárbara, pueden complicaros la vida hasta límites insospechados.



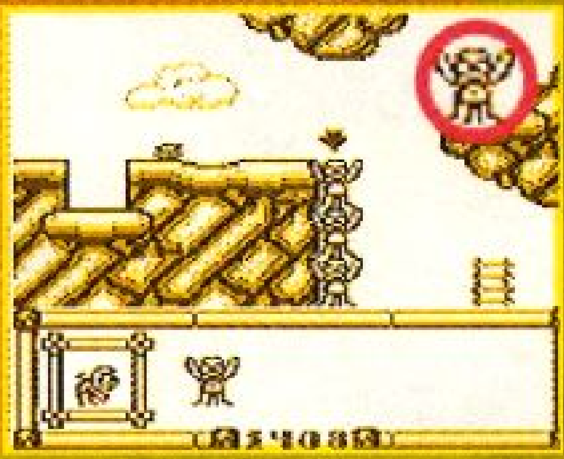
Tecnología arcaica

Fase tras fase, nuestros cavernícolas irán haciendo descubrimientos tan espectaculares como el fuego y la rueda. Estos artilugios aparecerán diseminados a lo largo de cada nivel y serán imprescindibles para completar con éxito nuestra tarea. Por supuesto, las ventajas que ofrecen dichos objetos sólo pueden ser aprovechadas por el cavernícola que los tenga en su poder en ese momento. Ahí van los más importantes:

- *La lanza: El principal poder de esta herramienta es que permite que el cavernícola salte por encima de los abismos. También puede lanzarse tanto para matar un dino inoportuno como para cedérsela a otro cavernícola.*
- *El fuego. Este colosal avance de la humanidad nos permitirá quemar los arbustos que impidan nuestro paso. También se puede lanzar.*
- *La cuerda: Con su ayuda los cavernícolas podrán pasar los desniveles.*
- *Torre: No es una herramienta, sino una habilidad de los personajes. Uno o más cavernícolas se colocan de tal forma que otros trepen por encima.*

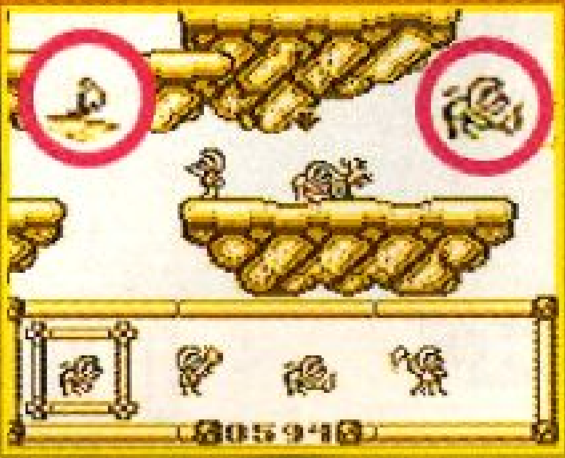




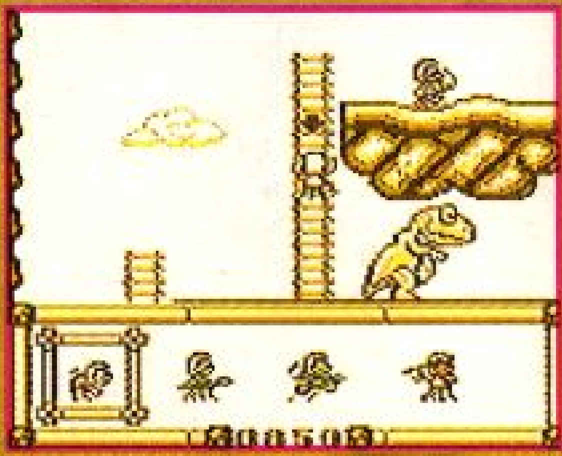






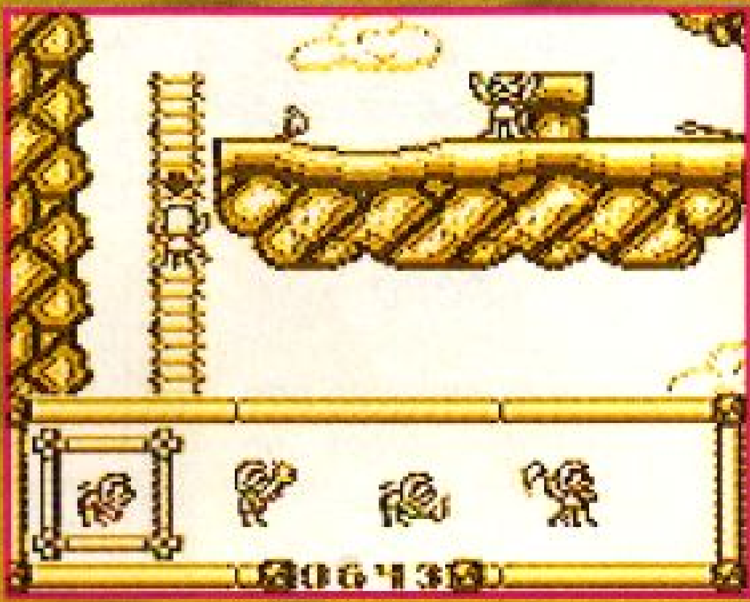


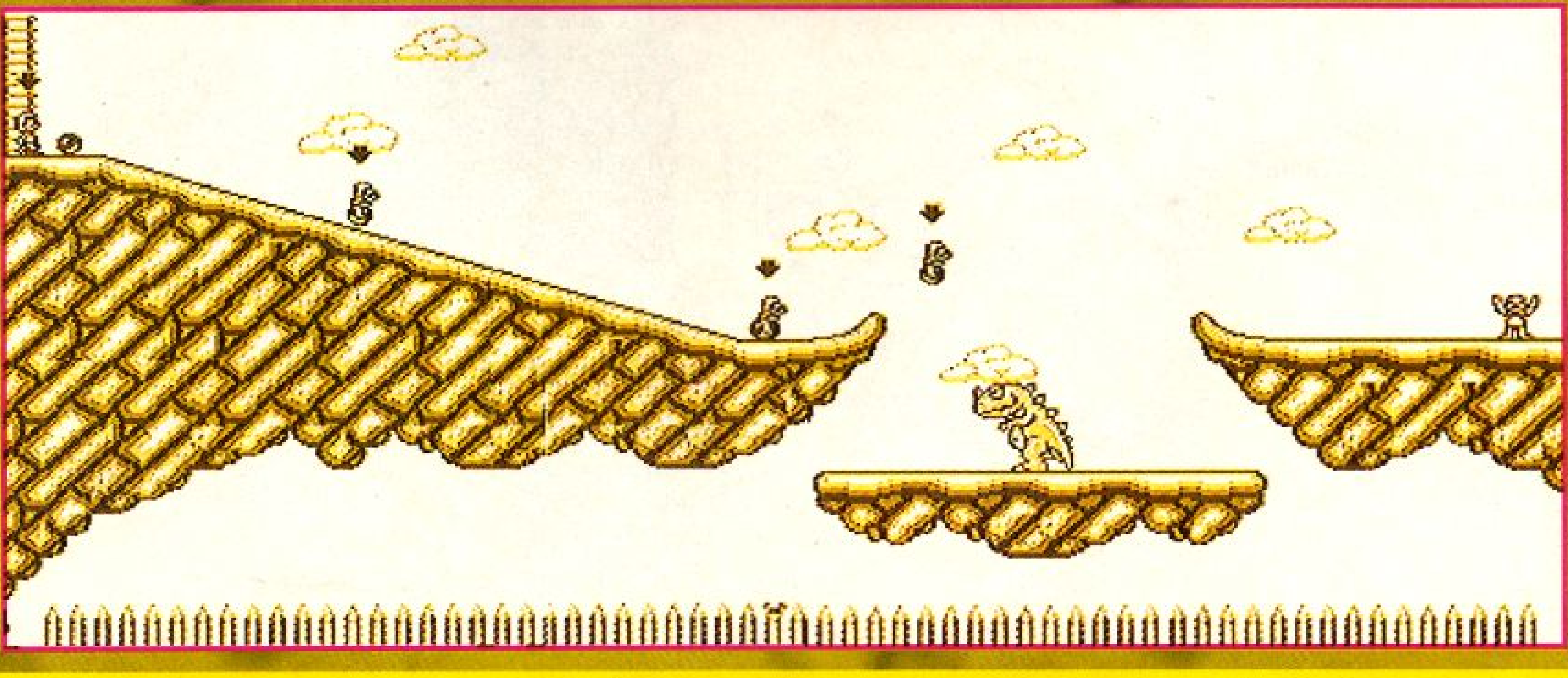


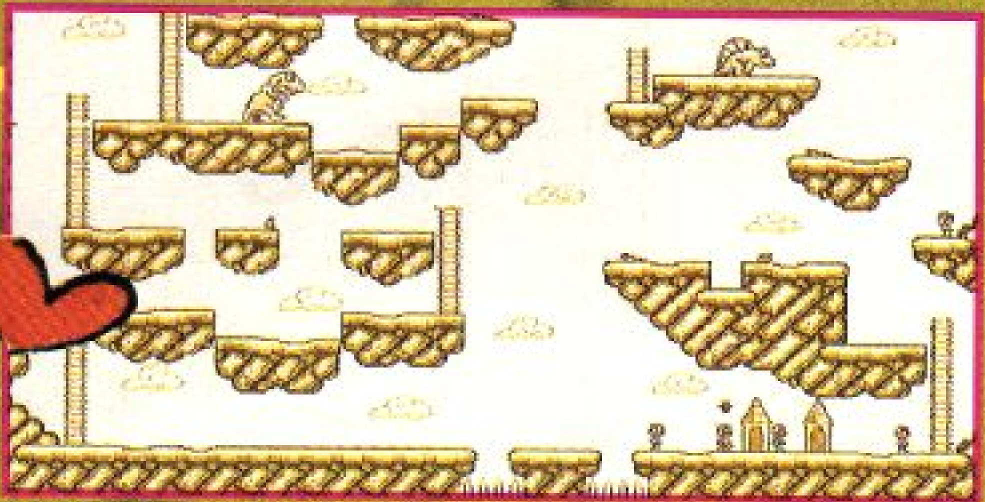




Retrocede unos cuantos miles de años para dirigir a una simpática tribu de cavernícolas hacia la civilización, utilizando un único arma: tu ingenio.

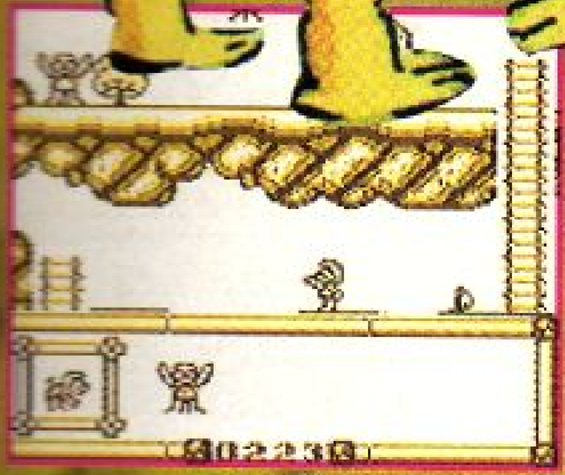


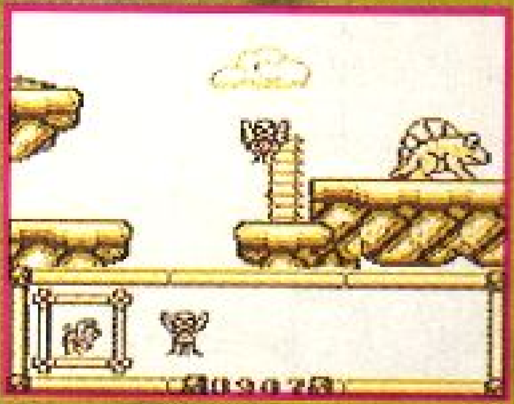


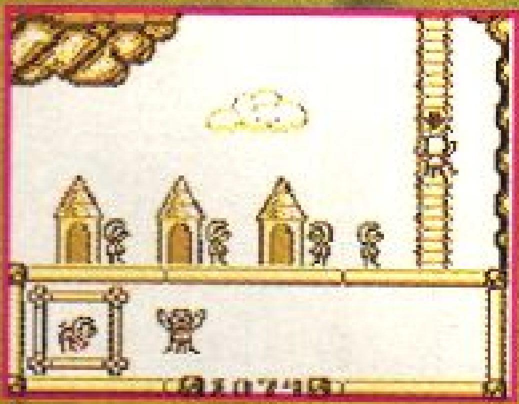


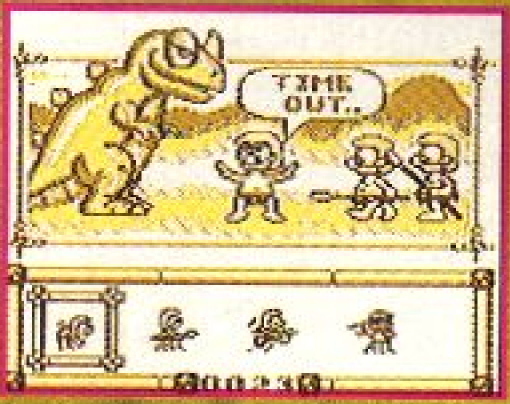


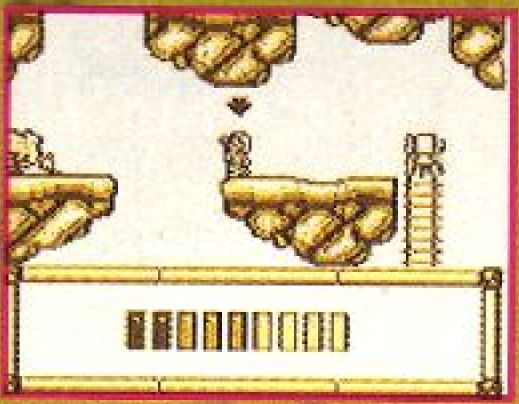












Para romperse el coco

The Humans es uno de esos juegos que combinan la estrategia y la inteligencia, para mantenerte ante la consola dándole vueltas al coco. Adictivo y simpaticón, te obligará a fijar tu atención en todos los detalles, haciendo que pierdas los nervios y que te sientas eufórico al mismo tiempo.

En fin, un cartucho que hará las delicias de esos impenitentes pensadores, que disfrutan sufriendo con un toque a las neuronas y una buena dosis de dificultad intravenosa.



Teniente Ripley



Al saltar o tirar algo, aparecerá una barra que indica la fuerza de la acción. Un fallo en el cálculo puede ser fatal.





GAME BOY



INTELIGENCIA
GAMETEK
Imagitek
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Password
Megas: 2

Gráficos — 78
Los decorados son esquemáticos, pero muy claros. Ideales para este tipo de juegos.

Música — 76
Las melodías son simpaticonas y divertidas, pero terminan cansando.

Sonido FX — 77
No hay muchos efectos, pero los que hay resultan todos oportunos y simpáticos.

Jugabilidad — 80
El manejo se realiza de forma sencilla, aunque hay algunas acciones que son difíciles de ejecutar.

Adicción — 85
En este tipo de juegos, siempre es alta. Lo que puede desesperarte es fallar al final de la fase.

Total — 80
Los que gusten de los juegos de inteligencia tienen en este cartucho una buena excusa para demostrarlo.

Lo Mejor
- **Lo rápidamente que te engancha.**
- **La simpatía de los Humans y su variedad de acciones.**

Lo Peor
- **Que sea posible fallar al final de la fase, aunque queden todavía Humans que utilizar.**


Joyplus
¡Los mejores accesorios para tu consola!
JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y NINTENDO® SUPERNES
STEREO
SELECT
START
HANDYBOY
GAME BOY
T2
Handyboy
Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:
Amplificador estéreo con altavoces.
Lupa de aumento ajustable.
Iluminación.
Botones de disparo de mayor tamaño.
Joystick incorporado.
Handytray GB
Bandeja para 8 cartuchos de Game Boy®.
Handytray SN
Bandeja para 8 cartuchos Nintendo® Supernes.
® Nintendo, Nintendo Game Boy y Nintendo Supernes son marcas registradas de Nintendo.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61



SEGA MEGA DRIVE





FLIPANDO CON EL FLIPPER



SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

El intrépido animalillo azul se ha visto atrapado en una nueva aventura. Resulta que sus mejores amigos, entre los que se encuentran su inseparable Ami y Tails, han sido capturados por su enemigo de toda la vida, Robotnik. Éste, en un alarde de imaginación malhechora, cree haber hallado el escondite perfecto para ellos: una máquina de petacos. Pero Sonic ha encontrado esta nueva guarida y está decidido a rescatarles, para lo cual cuenta con tu ayuda.

Tu misión consistirá en manejar un pinball, desplazando al simpático puerco espín como si de la bola se tratase. Así, deberás dirigirlo por todo el entramado de pinballs y agujeros secretos, hasta encontrar tres esmeraldas azules que darán paso a una nueva fase. Aunque antes, habrás de verte las caras con un temible enemigo fin de nivel, que encontrarás en lo más alto del mismo. Cada fase está compuesta a su vez de cuatro pisos, y entre una y otra siempre aparecerá una zona de bonus, en la que podrás ver a tus amigos encerrados en unas cajas, que protege el propio Robotnik a bordo de un cochecito de choque.

El manejo de los petacos es bastante simple. Dos de los botones del pad de la Mega Drive son para accionar los mandos de izquierda y derecha, mientras el resto habrá que utilizarlos para que Sonic salte en las zonas peligrosas.

Pero no pienses que en este juego todo van a ser fases de pinball, pues también deberás mover a nuestro héroe azul con el pad de dirección, o impulsarlo mediante corrientes de aire. Además, habrás de afinar tu puntería, pues son muchos los pasadizos y tubos por los que habrás de introducir a Sonic, en su lucha por conseguir las tres esmeraldas azules. Y no desprecies la ayuda de ciertos personajes, pues alguno de ellos (como los pájaros de la segunda fase) te vendrán muy bien para alcanzar determinadas zonas aparentemente inaccesibles.

Como ya has podido ver, todo un alarde de originalidad y de diversión te está esperando en este «Sonic Pinball». Y por si esto fuera poco, podrás ayudar a uno de los personajes más carismáticos del mundo consolero, tu amigo Sonic.



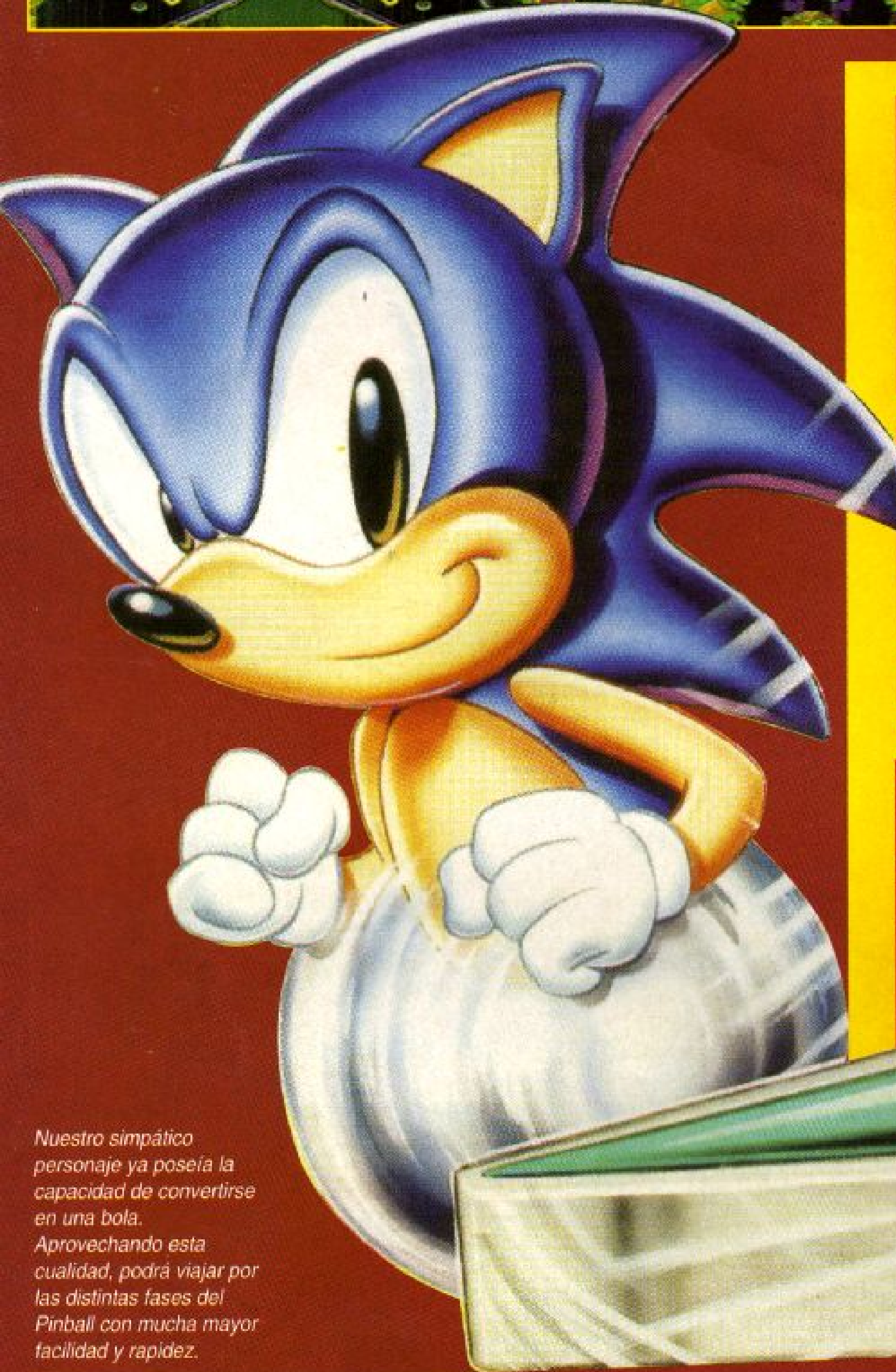












Rescata a Tails y sus amigos







Una vez logres acabar con el enemigo final de fase, que está situado en la parte superior de la mesa, llegarás a la fase de bonus. Aquí podrás ver a Robotnik montado en un cochecito de choque, junto a siete cajas en las que se encuentran encerrados los amigos de Sonic. Tres son las bolas que tienes para liberarlos y triunfar en esta zona tan divertida del juego.

Nuestro simpático personaje ya poseía la capacidad de convertirse en una bola. Aprovechando esta cualidad, podrá viajar por las distintas fases del Pinball con mucha mayor facilidad y rapidez.

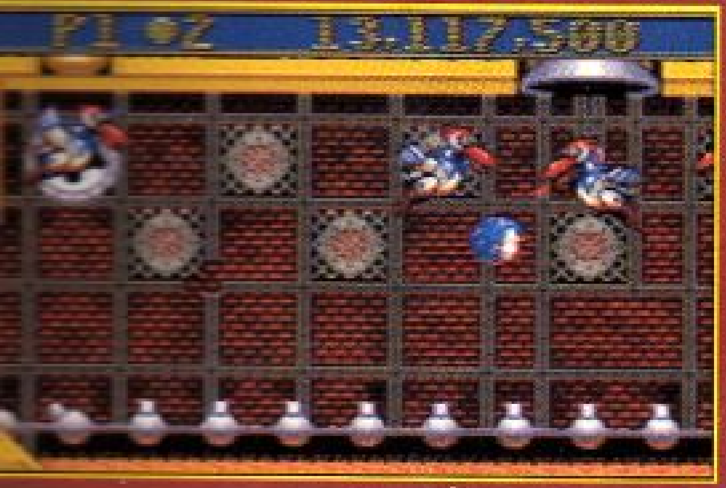






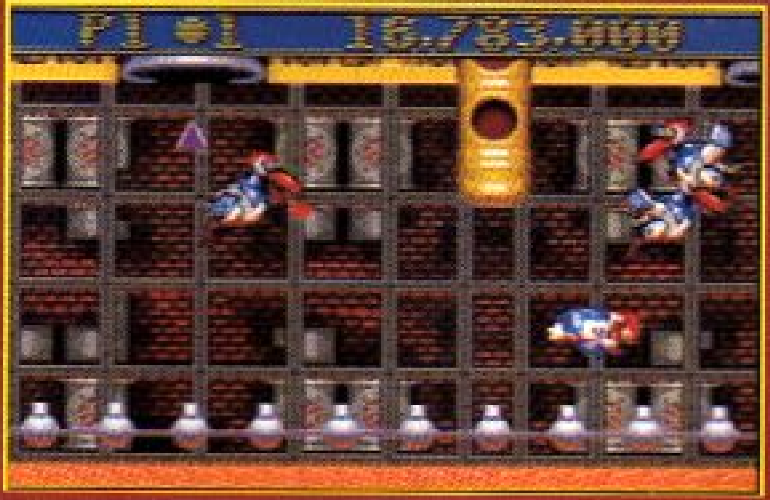






Gracias a este cartucho podrás ver a tu puerco espín favorito convertido en una divertida bola de pinball con la que te lo podrás pasar en grande.



























Un nuevo Sonic

He tenido la oportunidad de contemplar el más original de todos los cartuchos de Sonic. Liberado de las ya un poco monótonas plataformas a que nos tenía acostumbrados, el erizo de Sega nos presenta un excelente juego de pinball, con ciertas variantes que lo hacen, cuando menos, diferente a los demás. La razón: que en su desarrollo es capaz de combinar la tradicional máquina de petacos con zonas de plataformas, en las que cuenta, por encima de todo, la precisión.



El diseño de los distintos pinballs está pensado en pos de dos aspectos. En primer lugar, el intento de crear la máxima diversión posible: y en segundo término, el de alcanzar un grado de dificultad idóneo. En resumen, un cambio que ha sentado fenomenalmente a Sonic.

Boke



Este repelente enemigo final, que parece entresacado de un anuncio de dentrífico, no es otro que el célebre Robotnik. Su "agradable" presencia nos deleitará al final de cada fase.



Si hay algo que destacar de este excelente juego, es la gran variedad e imaginación de los creadores a la hora de diseñar las distintas mesas de pinball. Son todas diferentes entre sí.



PETACO
SEGA
Sega

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 89
Excelentes. Los diseños de las distintas mesas son originales y muy divertidos.

Música — 85
Parecida a la de juegos anteriores, suena constantemente mientras dure la partida.

Sonido FX — 87
El de las máquinas de petacos, pero con muchas variantes llenas de calidad.

Jugabilidad — 90
Muy divertido. La combinación de juegos y la dificultad justa provocan una jugabilidad elevada.

Adicción — 88
Si te gusta Sonic, tienes una razón más para seguir queriéndole. Si aún no le conoces, te enganchará.

Total — 89
Un juego original y divertido, que cuenta con un protagonista de sobra conocido por todos.

Lo Mejor
- El correcto nivel de dificultad.
- Los diseños de las distintas mesas, divertidos y muy coloristas.

Lo Peor
- Que no tenga continuaciones.





SUPER NINTENDO

MR. NUTZ

POCO RUIDO Y MUCHAS NUECES



Nada de lo que digan sobre la desertización y la reducción de la capa de ozono puede ser tan terrible como lo que se está empezando a gestar en el Ártico. El caso es que el temible Yeti, "el Hombre de las Nieves", está planeando una congelación en masa. Hielo y nieve por todas partes es el sueño de esta peluda criatura, que desea ser único amo y soberano de todo un mundo glacial. Parece que no va a quedar más remedio que abrigarse hasta las orejas, aguardando un futuro de continua tiritera. Pero... un momento. Ha aparecido un héroe con la suficiente cantidad de pelo como para atreverse a un enfrentamiento directo con Yeti. Dice llamarse Mr. Nutz, y parece ser una pequeña ardilla de aspecto bastante arrogante y autosuficiente. Ahora bien, ¿será capaz una ardilla de acabar con el "escalofriante" poder de Yeti? Viendo el extenso camino que ha de recorrer, no parece muy probable que logre llegar hasta las puertas del reino del nevado monstruo. Nada menos que seis fases (con varias subfases cada una) y cinco enormes guardianes cierran el paso del dentudo Nutz.

Para abrir boca, debe cruzar un oscuro bosque acompañado de la luz de la luna. Se pone la carne de gallina con sólo imaginar las criaturas que pululan entre las sombras. Mr. Nutz podrá elegir varios caminos, pero sea cual sea el elegido, no podrá evitar encontrarse con la pérfida y peluda araña que vigila la salida del bosque. Después de ➤













Seis plataformeras fases separan a esta simpática ardilla del temible Yeti. ¿Podrá evitar que el mundo acabe convertido en un gigantesco bloque de hielo y nieve?

El equipaje de una ardilla





• *Cápsulas de energía:*
Cada una de estas pequeñas canicas rojas son como un auténtico seguro de vida, ya que restituirán en un punto la barra de energía de nuestra pequeña ardilla.

•Pócima de la invencibilidad:
Tomando un sorbito de tan increíble líquido, Mr Nutz se recubrirá de un escudo que garantizará su integridad física durante un corto, pero intenso, período de tiempo.

•Monedas:
Su principal función es incrementar la puntuación. Nutz obtendrá una vida extra cada cincuenta monedas, y otra más si encuentra todas las que hay en la fase.

• Nueces:
Son el arma fundamental de nuestra ardilla. Puede usarlas como proyectiles frente a la gran mayoría de sus enemigos, y están distribuidas por todas partes.

























Una nueva estrella ha llegado, de la mano de la compañía Ocean, a la Super Nintendo. Su nombre es Mr. Nutz, y está llamado a ser muy pronto uno de tus personajes favoritos.











➤ haber acabado con todos sus secuaces, claro. Aunque si yo fuera Nutz, casi preferiría quedarme allí, porque a la salida le espera un parque lleno de peligros.

Trepar a los árboles, aplastar espantapájaros y bregar con mariquitas asesinas será la única manera de alcanzar su objetivo: la casita del parque.

Después, tendrá que encontrar la llave con la que colarse por los venenosos corredores del volcán, donde espera, paciente y cruel, el ogro más ogro de cuantos hayas visto.

Y una vez superado, todo será un camino de rosas... llenas de espinas. Un paseo por las calles de la ciudad, un viajecito por los desiertos del Ártico y el encuentro final con el Yeti pondrán la guinda a la aventura más fantástica que haya tenido jamás ardilla alguna.







Ardillas al poder

Ocean ha creado un héroe poco convencional, y lo ha introducido en un juego de brillante colorido y enorme jugabilidad. Plataformas para dar y tomar, enemigos de original apariencia y una gran variedad de situaciones son los valores de este brillante cartucho.

Todo lo que rodea a Mr Nutz es simpático, agradable y hasta tierno. Incluso los enemigos finales tienen sus notas de humor, creando el ambiente ideal para un juego que resulta interesante, y apto para jugones de todas las edades.

Teniente Ripley











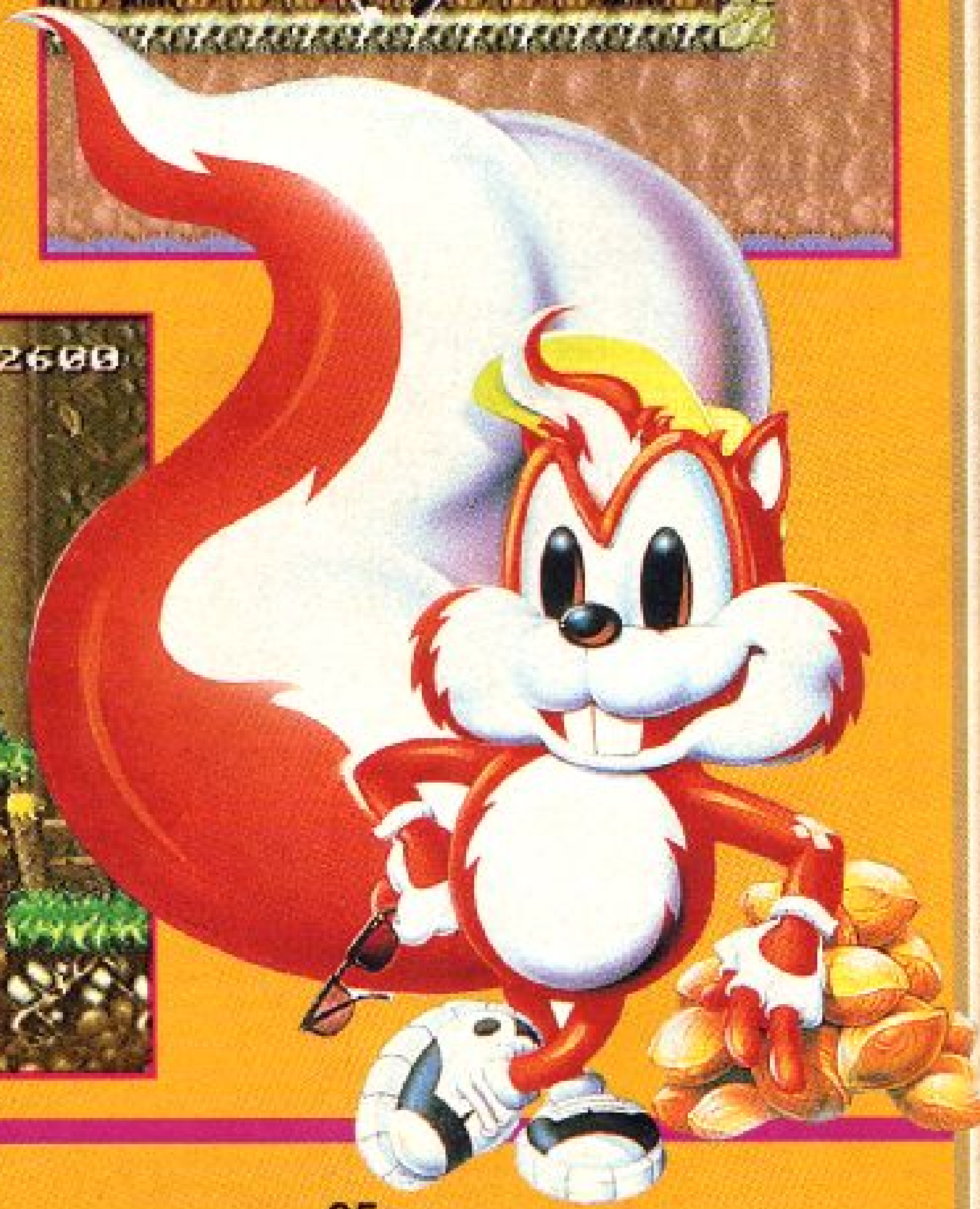












SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 6
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 88
Contiene bellos decorados y sorprendentes enemigos, muy bien aderezados por un suave scroll.

Música — 86
Las melodías sufren tantos cambios como el mismo desarrollo: arrullantes, rápidas o tenebrosas.

Sonido FX — 86
Una variada colección de efectos hacen que la simpatía sea la nota predominante.

Jugabilidad — 88
Su sencillo manejo y su ajustada dificultad lo convierten en un cartucho muy jugable y divertido.

Adicción — 88
Si no terminas comiendo nueces, será porque estarás aferrado a los mandos de tu consola.

Total — 87
Mr Nutz es un divertido juego de plataformas lleno de color y simpatía. Ideal para grandes saltarines.

Lo Mejor
- Su ajustada dificultad.
- La originalidad de los enemigos.
- La definición de los escenarios.

Lo Peor
- Que las continuaciones te lleven al principio de la fase.

UN SALTO AL HYPER-ESPACIO

SEGA MEGA CD



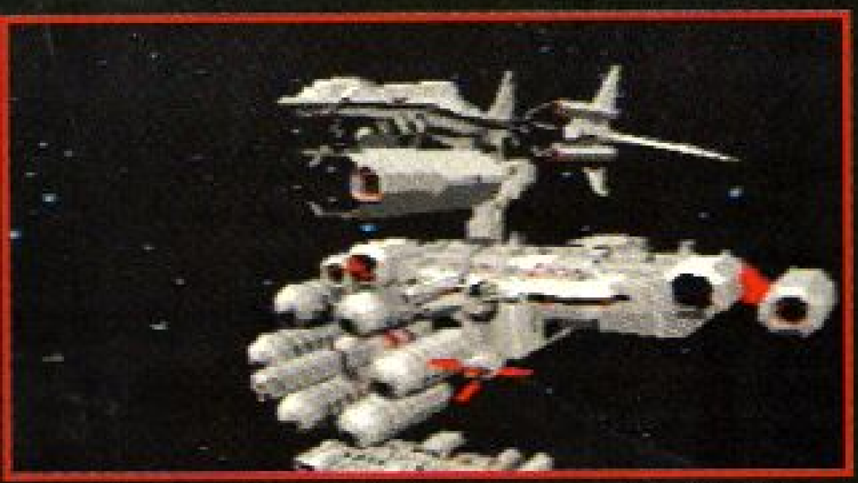
SILPHEED

Desde la salida al mercado del Mega CD, uno de los programas más promocionados de esta primera hornada de juegos ha sido el «Silpheed». Tal vez haya sido culpa de la propia prensa especializada (la revista norteamericana Gamefun lo situaba en el primer puesto de los juegos más esperados), o de la incomprensible insistencia por compararle con el «Starwing», el caso es que se han creado grandes expectativas sobre este compacto. Y ahora que ha llegado a nuestras manos, se plantea la inevitable cuestión: ¿responde a todas estas previsiones? Echando un vistazo al juego, se podrá hallar la respuesta.

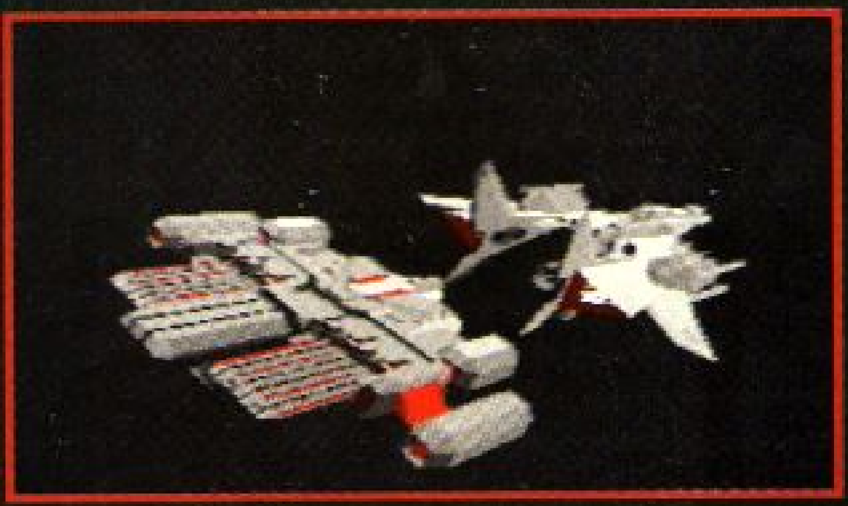
Sin duda, las imágenes que con mayor reiteración han recorrido las páginas de todas las revistas, han sido los fotogramas de la presentación. Y no es para menos, ya que se trata de uno de los mejores comienzos de la historia del videojuego. Se trata de una muestra de enormes gráficos poligonales perfectamente definidos, con todo tipo de rotaciones, acercamientos y espectacularidad por los cuatro costados. Todo ello, bajo una ambientación musical de primera línea, ocupa un par de minutos de película.

Después de este lujo visual, se inicia el juego de forma sorprendente... pero no es precisamente una sorpresa agradable: la enorme nave que habíais podido ver en la presentación se ha convertido en una miniatura escasamente atractiva, pero eso sí, muy manejable. De repente, os daréis cuenta de que estáis ante un matamarcianos tradicional, dotado de cierta calidad gráfica y sonora. En cualquier caso, poca cosa comparado con lo que se podía esperar después de ver la presentación. ►











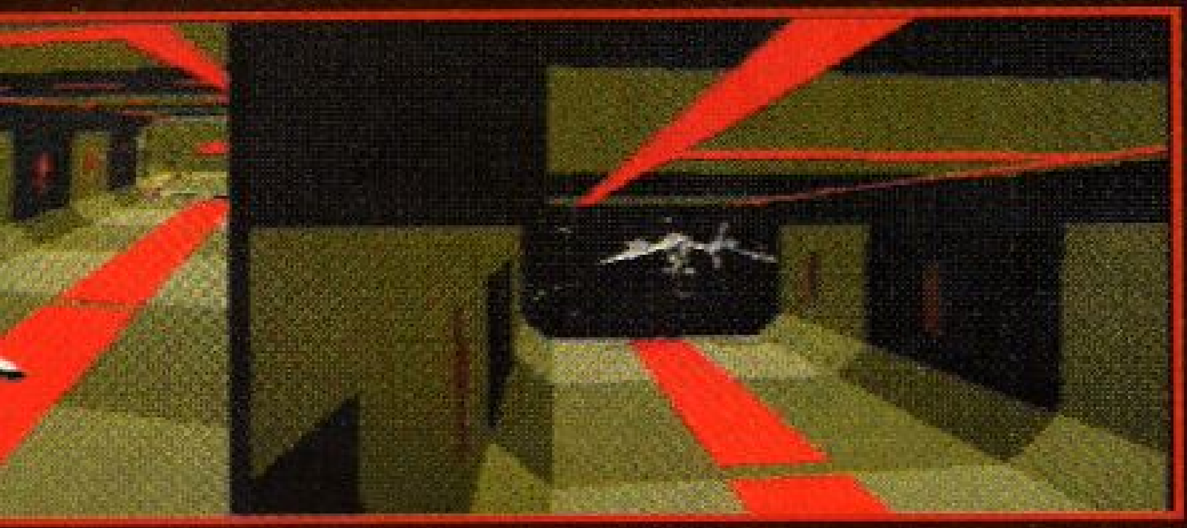












Apoyo logístico para tu nave



- *Reparación total*
- *Energía opcional*
- *Aniquilador total*
- *Invulnerabilidad*
- *1 Continuación*
- *1 reparación*
- *2 reparaciones*
- *3 reparaciones*
- *Bonus 1*
- *Bonus 2*



Unos escenarios de lujo, dentro de un buen juego.

GRÁFICOS CD

Quizá la "culpa" de todo la tenga la impresionante calidad gráfica que se nos ofrece en la presentación. La miniaturización de la nave una vez comenzado el juego produce cierta decepción. Sin embargo, la excelente perspectiva tridimensional de los escenarios, con un lujoso formato poligonal, eleva la media de un compacto que podría haber sido mucho más brillante y vistoso.



SONIDO CD

En este aspecto apenas se pueden poner pegas. La banda sonora constituye un excelente acompañamiento para una aventura espacial: moderna, con buenos arreglos y completamente apropiada para la acción. Tan solo se puede exigir una mayor contundencia en algunos efectos de sonido, como las explosiones o los propios disparos de la nave.



MEMORIA CD

Este sí es un juego de Mega CD: extraordinaria presentación, numerosas fases con una extensión considerable y una gran banda sonora. Es una lástima que algunos detalles hayan empañado una buena labor. El diminuto tamaño de la nave protagonista, la falta de enemigos impresionantes o la ausencia de novedades en el desarrollo argumental son una muestra representativa.



LO MÁS NUEVO





► Sin embargo, la decepción comienza a tornarse en satisfacción según se van superando fases (lo que no es nada fácil). Vuestra nave seguirá siendo una especie de "micromachine", pero los escenarios empiezan a parecerse a lo que habíais visto al principio: enormes naves que explotan en mil pedazos ante vuestros ojos, multitud de objetos que se acercan a distintas velocidades, distintos planos de scroll y la utilización sobresaliente del efecto 3D.

Además, a lo largo de las 11 fases os encontraréis con una increíble e imaginativa variedad de escenarios, que hacen el desarrollo del juego muy vistoso, aunque en realidad se trate de un simple matamarcianos. Y por supuesto, no faltan todo tipo de items que permiten sumar puntos y reparar la nave, así como diferentes sistemas de armas que podréis elegir en cada una de las fases.

En fin, nada especial. Como tampoco es especial la sinopsis de su argumento, que os dejamos en el aire con la esperanza de que vuestra imaginación realice un mejor trabajo.



















Sistema Computerizado de Armas



Foward Beam

Wide Beam

Phalansh Beam

Auto- Aiming



Al final de cada fase tendréis la posibilidad de revisar el sistema de armas de vuestra nave. Es importante saber elegir qué tipo de arma os conviene en cada momento.

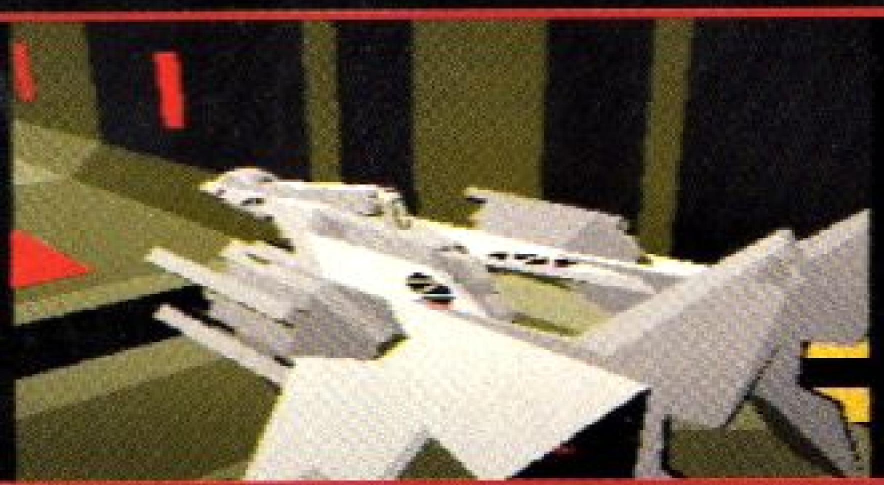


Gravition Bomb

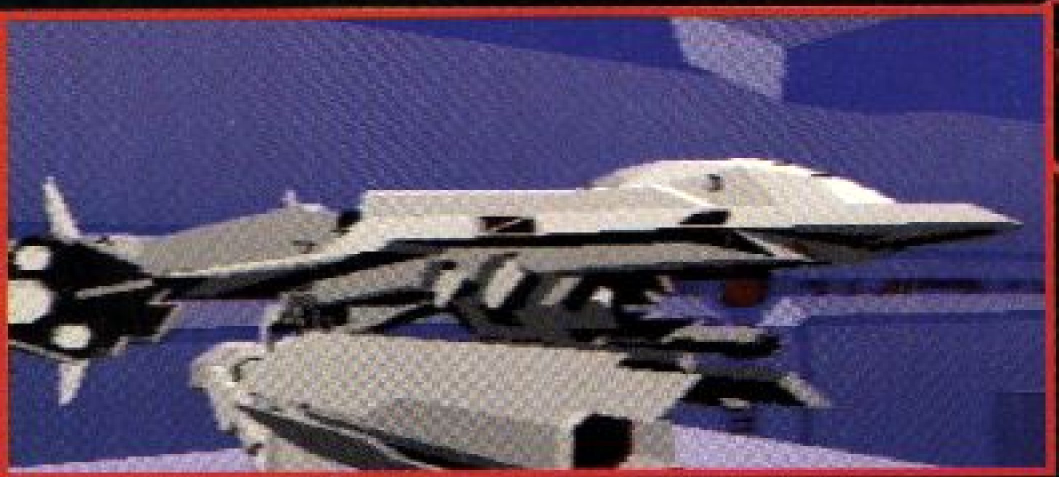
E.M. Defense-System

Photon Torpedo

Anti-Matter Bomb









Si quieres saber todo lo que este nuevo y espectacular soporte puede dar de sí en cuanto a aspectos gráficos, «Silpheed» es sin duda el juego ideal.









Una buena referencia para el futuro

Estamos ante un buen ejemplo de lo que se le debe empezar a exigir a un juego de Mega CD, pues desde el principio se ve que en la realización de este compacto se ha puesto un cuidado enorme. Esto se nota especialmente en los aspectos gráficos, en los cuales se ha conseguido un efecto tridimensional impresionante, pocas veces visto hasta ahora en una consola. Sin embargo, en lo que respecta al desarrollo del juego, la verdad es que ha quedado un poco por debajo de su apariencia visual, sin duda el aspecto más destacable de Silpheed. En todo caso este título constituye una prometedora muestra de lo que el Mega CD puede empezar a dar de sí en un futuro próximo.

Lolocop



MEGA CD



MATAMARCIANOS
SEGA
Game Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3

Gráficos — 90
Excelentes en la presentación y los decorados, y bastante más discretos en los sprites.

Sonido — 85
Tal vez se podía esperar algo más espectacular y contundente, aunque no desentonan en absoluto.

Jugabilidad — 84
Un matamarcianos muy manejable, pero con una dificultad excesiva en algunas ocasiones.

Adicción — 88
11 fases y dos niveles de dificultad son todo un aliciente para los adictos a este tipo de juegos.

Total — 88
Se ha realizado un programa espectacular, pero con algunos aspectos discutibles.

Lo Mejor
- **Sin duda, los aspectos gráficos de la presentación y los decorados.**
- **Las rotaciones de las naves.**

Lo Peor
- **Que el resto del juego no haya mantenido el mismo nivel.**

AL MANDO DEL ENTERPRISE

NINTENDO GAME BOY

STAR-TREK
THE NEXT GENERATION

Enhorabuena, acabas de entrar a formar parte de la Flota Estelar. Aunque tu entrenamiento no ha hecho más que comenzar, has sido elegido entre los cadetes más sobresalientes para realizar una serie de misiones simuladas a los mandos de mi vehículo espacial. Por cierto, soy el capitán Picard y estoy al mando de la Nave Estelar Enterprise.

Por supuesto, aún estás un poco "verde" para controlar directamente la nave. Así que tu aprendizaje se llevará a cabo con el moderno sistema Holodeck, que reproduce fielmente todos los detalles del Enterprise. Incluso los miembros de mi tripulación están representados, para prestarte su ayuda en la larga lista de misiones que deberás concluir con éxito. De los aciertos, tanto militares como tácticos, que obtengas, dependerá tu ascenso y tu inclusión definitiva entre la élite estelar.

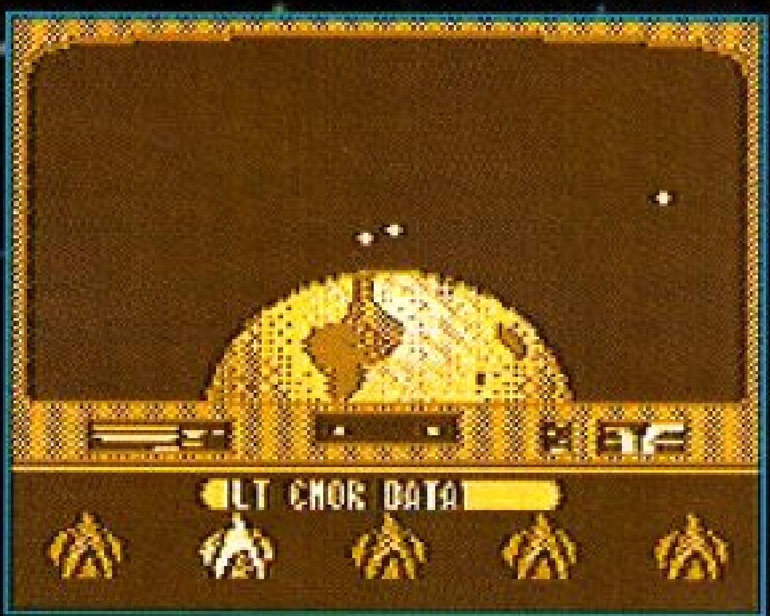
Espero que no seas un joven demasiado impulsivo, amante de usar los lasers a cada momento. Porque de ser así, tendrás que ir aprendiendo a moderarte. Tu habilidad con los sistemas de ataque, aun siendo importante, no bastará para salvaguardar las vidas de tus tripulantes ni de las naves que se encuentren a tu cargo. Tendrás que repartir la energía del Enterprise según las necesidades de cada momento, y esas necesidades te pueden obligar a prescindir de los lasers. Pero no te preocupes demasiado, porque la tripulación te mantendrá informado en todo momento de las averías que se produzcan y te propondrá soluciones. Aunque elegir la propuesta correcta será de tu entera responsabilidad y la decisión tomada pueda costarte la misión...

Yo, personalmente, seré el encargado de ponerte al corriente de las tareas que debes realizar, dentro de un enorme abanico de posibilidades. Comprende que debemos poner a prueba todas tus aptitudes, por lo que tendrás que evacuar a la tripulación de estaciones espaciales a punto de explotar, limpiar de piratas algún lejano sistema, escoltar cargueros o transportar embajadores en misión de paz. Como puedes ver, no siempre necesitarás usar la fuerza, pero tu inteligencia y conocimientos sobre los Cruceros Estelares te resultarán imprescindibles.

Y si tu entrenamiento resulta positivo, estaré muy orgulloso de tenerte a mi mando, convertido en todo un capitán de la flota.







CAPITÁN DE CORBETA DATA: CONTROL





Data es la persona encargada de tener a punto todos los sistemas de control de la nave. Al principio de cada misión, tendrás que acudir a él para que fije el rumbo y la velocidad de la nave. Además, mantiene un exhaustivo control del entorno valiéndose de los sensores. Gracias a ellos, podrás tener a tu alcance un mapa de tu situación, así como la del resto de naves y planetas.

Por último, Data también será el encargado de buscar la ruta más apropiada para entrar en la órbita de los planetas. Podrás ver esta ruta marcada con cuadros, a través de los cuales deberás maniobrar tu nave Enterprise.







Muchos podrán ver hecho realidad el sueño de su vida, y para el resto será una gran experiencia: estar a los mandos de la nave Enterprise.

COMANDANTE RIKER: CONTROL DE MISION

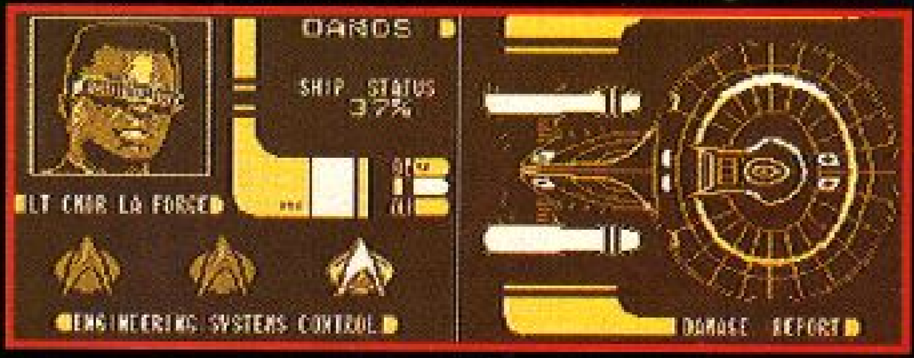


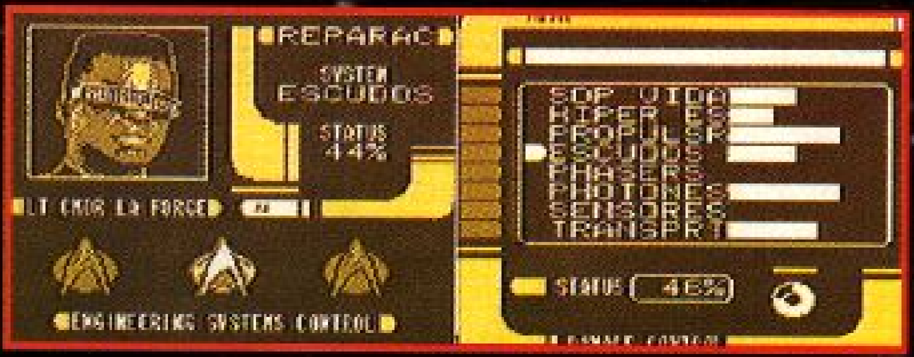
Riker será el encargado de recordarte la misión que has de realizar, así como de mantener en todo momento el control del tiempo que te resta para completar la misma. No olvides que el éxito de tu empresa depende de que logres cumplirla antes del tiempo límite, así que deberás estar muy atento a las indicaciones del comandante.

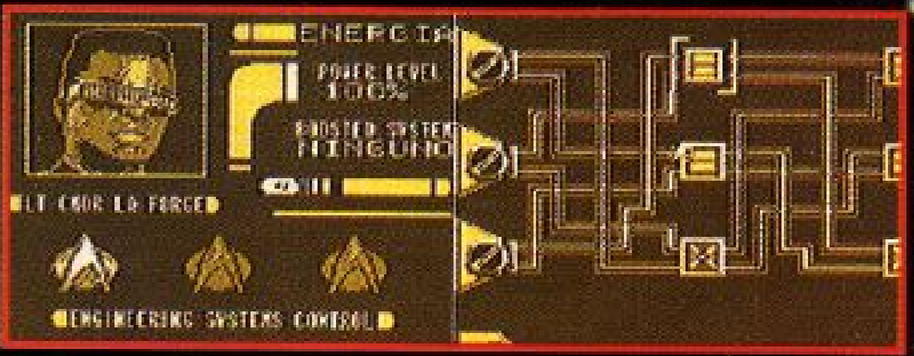
CAPITÁN DE CORBETA LA FORGE: INGENIERÍA

Es el encargado de controlar y distribuir la energía de la nave. Habrá momentos en los que una sobrecarga de los circuitos te obligue a transferir energía principal a los tres sistemas de la nave (transportador, lasers y escudos). Para ello, tendrás que cambiar la polaridad de los chips de un circuito impreso, sobrealimentando el sistema que necesites.

La Forge se encarga también de la reparación de los sistemas dañados. Podrás cambiar sus prioridades, ordenándole que arregle primero aquello que más necesites. Asimismo, te puede proporcionar un informe completo de los daños sufridos por la nave en el transcurso de un combate.

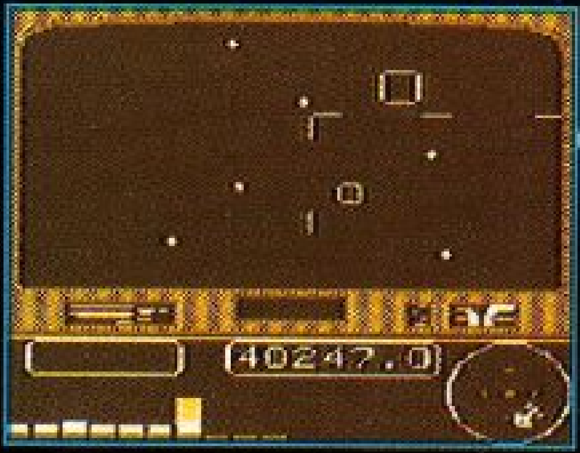




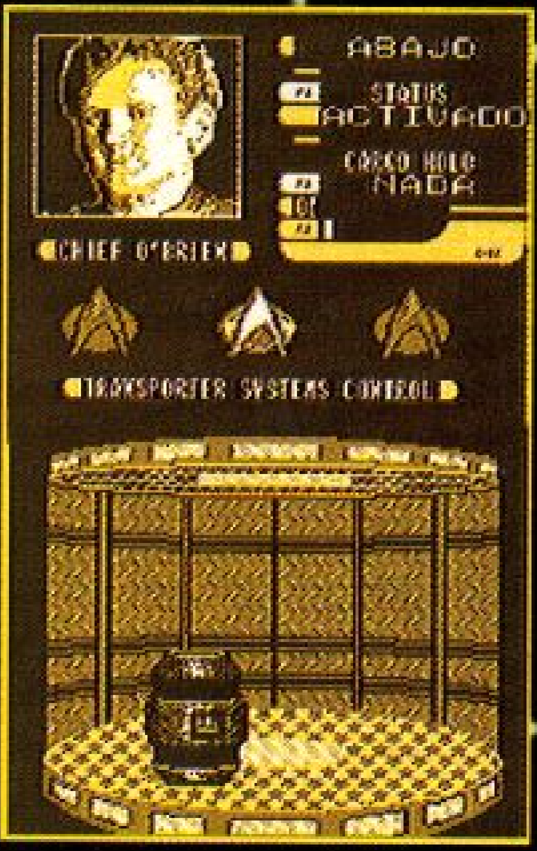


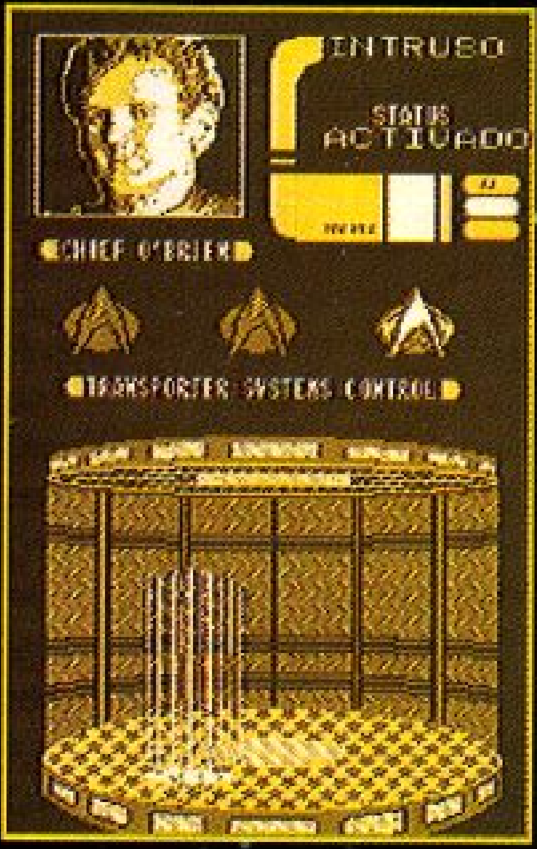


Tu pequeña Game Boy se convertirá en una auténtica cabina de mandos, donde podrás ver una completa perspectiva de la situación, así como los instrumentos que te ayudarán a triunfar en tu misión.



JEFE O'BRIAN: ACTIVACIÓN DE TRANSPORTADORES





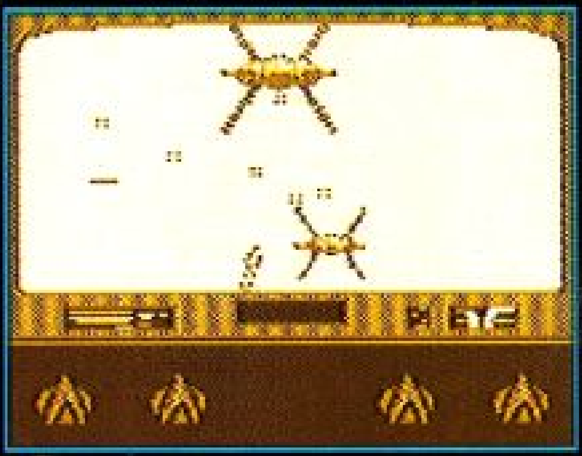
Milles O'Brian supervisa los sistemas de teletransporte del Enterprise. Puede transportar tanto seres vivos como material, así como localizar y eliminar los intrusos que se encuentren en la nave.

Cuando vayas a transportar, aparecerá una cuadrícula y un sensor de distancia que te ayudará a localizar los objetos. Este es el mismo sistema que tendrás que utilizar para localizar a los intrusos.

Eso sí, tiene algunas limitaciones de distancia. Debes estar muy cerca de otra nave o en la órbita de un planeta para realizar el transporte. Y asegúrate de que los escudos de protección están bajados antes de intentar esta operación.





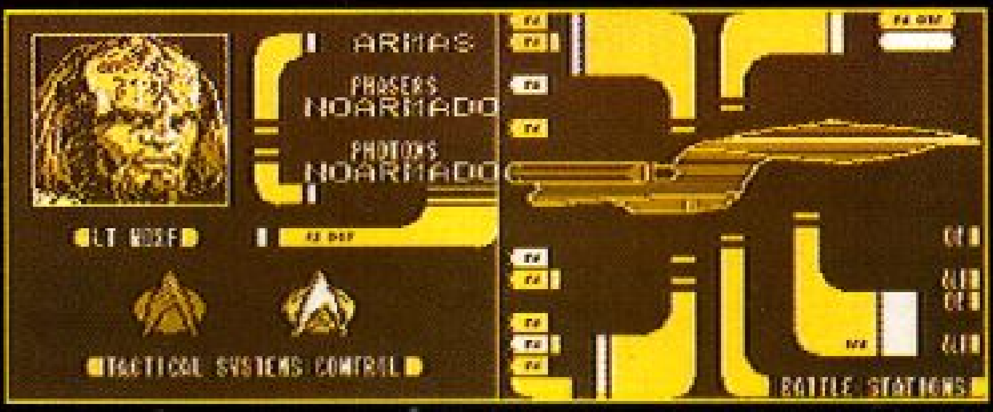


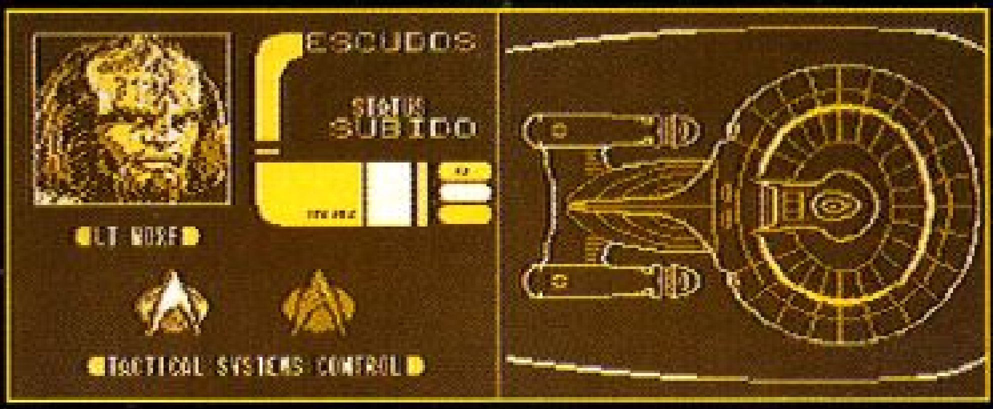


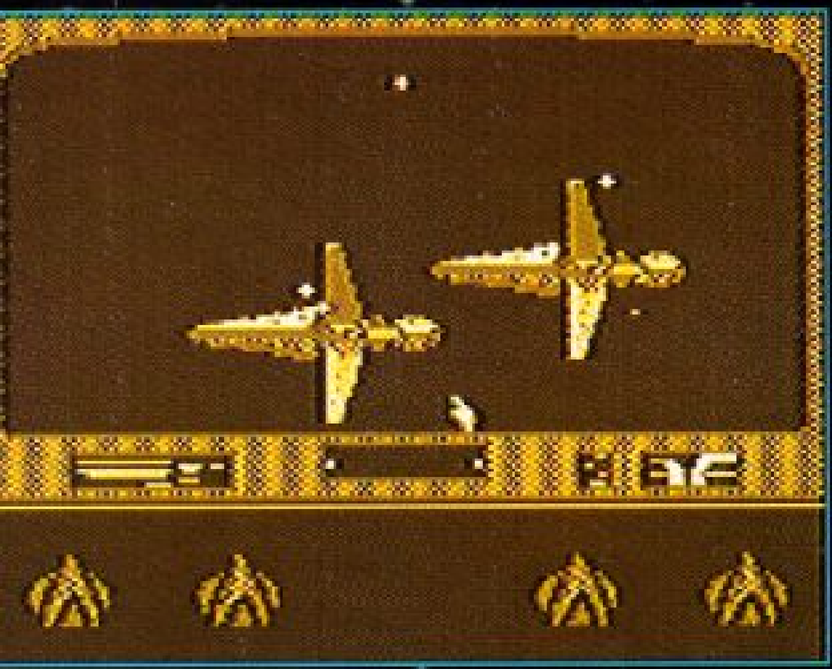
TENIENTE WORF: SISTEMAS TÁCTICOS

Worf es algo así como el jefe supremo en las operaciones de lucha, ya que se encarga de controlar los sistemas ofensivos y defensivos de la nave Enterprise. Por ello, tendrás que estar en permanente contacto con él para subir y bajar los escudos de protección, así como para activar el poderoso armamento de tu nave.

Sin embargo, aun siendo prudente, no has de ser tan impulsivo como para pensar que constantemente hay que estar preparado para una posible lucha. Habrá misiones en las que no te convendrá tener activos ninguno de los elementos anteriormente mencionados, ya que absorben gran parte de la energía del Enterprise.









Una nueva generación

***D**isfrutar de un completo simulador de la nave Enterprise es una oferta difícil de rechazar. Sobre todo, si tenemos en cuenta la larga lista de cualidades del cartucho: es muy manejable, la sucesión de misiones es interminable, las posibilidades de vuelo múltiples y la adicción muy elevada.*

Por otro lado, sólo tiene unos defectillos a tener en cuenta: la colección de naves enemigas se queda reducida a tres tipos, algunos objetivos son muy parecidos entre sí y se echan en falta misiones un pelín más largas y complejas. Así, haciendo un balance entre virtudes y defectos, resulta que la calidad del cartucho es innegable y que entusiasmará a los numerosísimos seguidores de la serie televisiva.

Teniente Ripley



GAME BOY



SIMULADOR
ABSOLUTE ENTERTAINMENT
Absolute
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Misiones
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 2

Gráficos — **79**
El nivel de detallismo en las naves es muy alto. Sin embargo, no hay excesiva variedad.

Música — **75**
La música aparece solamente en los espacios entre misiones. A lo largo del juego, no hay melodía.

Sonido FX — **78**
Bastante reales y muy efectivos. A veces, sobran unos cuantos pitiditos, pero por lo demás, correctos.

Jugabilidad — **85**
Al principio te costará hacerte con el control del Enterprise, pero pronto serás un consumado piloto.

Adicción — **84**
A la larga puede resultar un poco repetitivo. Pero muy a la larga, porque al principio no lo podrás dejar.

Total — **82**
Un gran simulador de vuelo que carece de variedad de gráficos, pero que está bien servido en cuanto al número de misiones.

Lo Mejor
- Que no tengas que repetir una y otra vez la misma misión hasta terminarla.
- La variedad de posibilidades técnicas y tácticas que te ofrece este Enterprise.

Lo Peor
- Que haya misiones demasiado parecidas entre sí.
- La poca variedad de naves enemigas.

LO MÁS NUEVO



SUPER NINTENDO



BATTLETOADS in Battlemaniacs



LOS VIGILANTES DE LA CHARCA





La trepidante carrera por crear la mejor consola del mundo continúa su inexorable marcha. El profesor T-Bird, mundialmente conocido por su famosa receta de "Pato a la naranja de 16 megas", ha conseguido elaborar un sistema tridimensional que funciona a medio Mhz, con la posibilidad de adaptar un periférico que permite batir huevos a la velocidad de la luz. La sorprendente asociación de su compañía, "SNK-AS QUE REFRESCA MÁS", con la prestigiosa "Graficus de Siliconus", responsable de los efectos especiales de películas como "Las que tienen que servir" o "La familia y uno más", ha dado sus frutos.

Este nuevo formato ha recibido el nombre de "Gamescape", y se ha convertido en el secreto mejor guardado del mencionado profesor. Pero antes de que todo esto salga a luz, T-Bird ha decidido consultar con los mayores expertos de consolas del mundo: los redactores de Hobby Consolas, digo... las Battletoads. Estas ranas pueden presumir de haber pasado por los mejores soportes del momento, y sin duda son las más cualificadas para este asunto. El caso es que el entrañable científico ha organizado una reunión, a la que está invitada, además de los tres batracios, la hija de T-Bird, Marquita "la guapa".

Todo transcurría con aparente normalidad, hasta que, de pronto, las imágenes tridimensionales del videojuego se convirtieron en reales como la vida misma. Un dragón con cara de pocos amigos, mediante un movimiento felino, se hizo con la hija del profesor y, de rebote, con el bueno de Zitz, que se encontraba curiosamente cerca de la dama. El variopinto grupo desapareció de forma fulminante, sin ni siquiera poder decir "esta boca es mía". ►








Bonus "de luxe"

Después de la segunda fase, podréis disfrutar de una zona de bonus digna de mención. Su desarrollo no es nada del otro mundo (derribar bolos subido en una plataforma), pero contiene un scroll suave y maravilloso, unos gráficos de cine y un efecto de reflejo del suelo impagable. ¡Lástima que no dure más!













Dos mejor que uno

Si utilizando una sola de las ranas os parece que el combate se pone demasiado feo, llamad a un amigo y podréis jugar con Rash y Pimple a la vez. De todos modos, no os hagáis ilusiones, porque en algunas fases como la "moto jet", esta modalidad puede resultar incluso más complicada que en el modo "1 player".





Tus ranas favoritas regresan con las maletas cargadas de novedades técnicas.















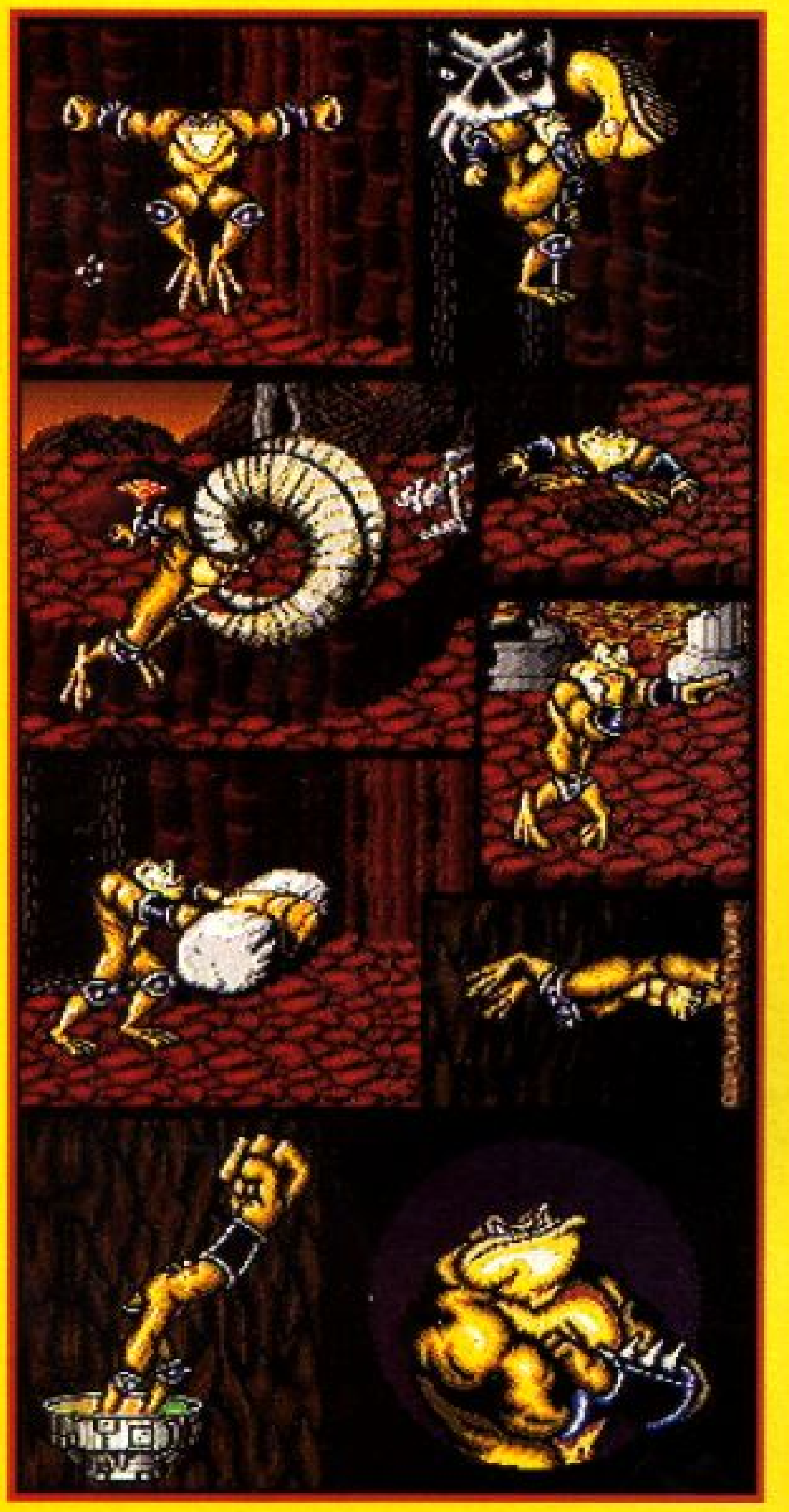
A los pocos segundos, se descubrió el tinglado: la malvada Reina de la Oscuridad estaba detrás de todo aquello, y aprovechó la pantalla del profesor T-Bird para advertir a los anfibios que se olvidaran de rescatar a sus amigos. Pero por supuesto, Pimple y Rash están dispuestos a hacer caso omiso de la amenaza, y van a enfrentarse con todo lo que se les eche encima. Lo que no saben es que les esperan ocho impresionantes y variados niveles, donde deberán hacer gala de todas sus habilidades.

Como en sus anteriores aventuras, las simpáticas ranas tendrán que atravesar fases al más puro estilo beat'em up repletas de enemigos, áreas con scroll vertical, la famosa y desesperante lancha, plataformas súper originales, etc. Vamos, algo similar al resto de sus andanzas, sólo que esta vez todos los niveles han sido muy mejorados, alcanzando una calidad sobresaliente. Incluso los poderosos golpes de las protagonistas se han convertido en un extraordinario repertorio "mamporrero", que hará las delicias de los aficionados a estas ranas.

Todo un reto para los que tengan "un par de ancas".

Sus golpes favoritos

PIMPLE



RASH





ACCIÓN
TRADEWEST
Rare Coin

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 90

Colorido, definición y movimiento al más elevado nivel. En fin, una delicia para nuestros ojos.

Música — 89

Las Battletoads no se merecían menos. Es potente, variada y muy pegadiza.

Sonido FX — 83

No se han esmerado mucho en este aspecto, pero hay momentos interesantes.

Jugabilidad — 84

Os lo aseguro. A veces la dificultad resulta más que desesperante.

Adicción — 89

Precisamente el hecho de ser un juego difícil, multiplicará su duración.

Total — 89

Probablemente es uno de los juegos más completos y vistosos que se han creado para la SuperNes.

Lo Mejor

- La variedad y originalidad de las fases.
- Su indiscutible calidad gráfica.

Lo Peor

- Que sólo haya 3 continuaciones.

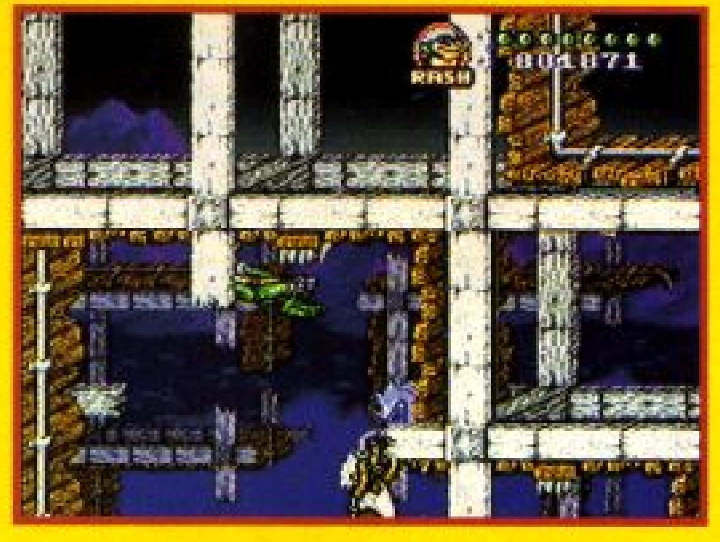
Alucinantemente difícil

Sin duda, estamos ante la mejor versión (y mira que las otras eran buenas) de las «Battletoads». Este nuevo programa mantiene todas las virtudes que encumbraron a las anteriores producciones (variedad, originalidad, acción y mucha dificultad), pero además se ha mejorado la calidad técnica, de tal manera que casi oscurece los anteriores aspectos.

Pero, como siempre, nos encontramos ante un pequeño dilema: a partir de la tercera fase, la dificultad crece hasta límites insospechados. Este problema podía haberse solventado utilizando continuaciones infinitas, pero los programadores nos han "apabullado" con tres. Así que está claro que «Battletoads in Battlemaniacs» pretende convertirse en un reto a prueba de profesionales.

Lolocop











SEGA MASTER SYSTEM



SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

A VUELTAS CON LAS ESMERALDAS

Ya ha transcurrido más de un año desde que las seis Esmeraldas del Caos fueron recuperadas y se pusieron a buen recaudo en la Isla del Sur. Con las seis joyas a salvo, se estableció un equilibrio en el mundo que aseguraba la supervivencia y el bienestar de todos sus habitantes.

Pero hay cosas que nunca cambiarán. El ejemplo más claro de esta afirmación lo tenemos en el doctor Robotnik. Pese a sus continuos fracasos, este diabólico científico no está dispuesto a dejar de incordiar, y continúa con la idea de adueñarse de todas las Esmeraldas del Caos.

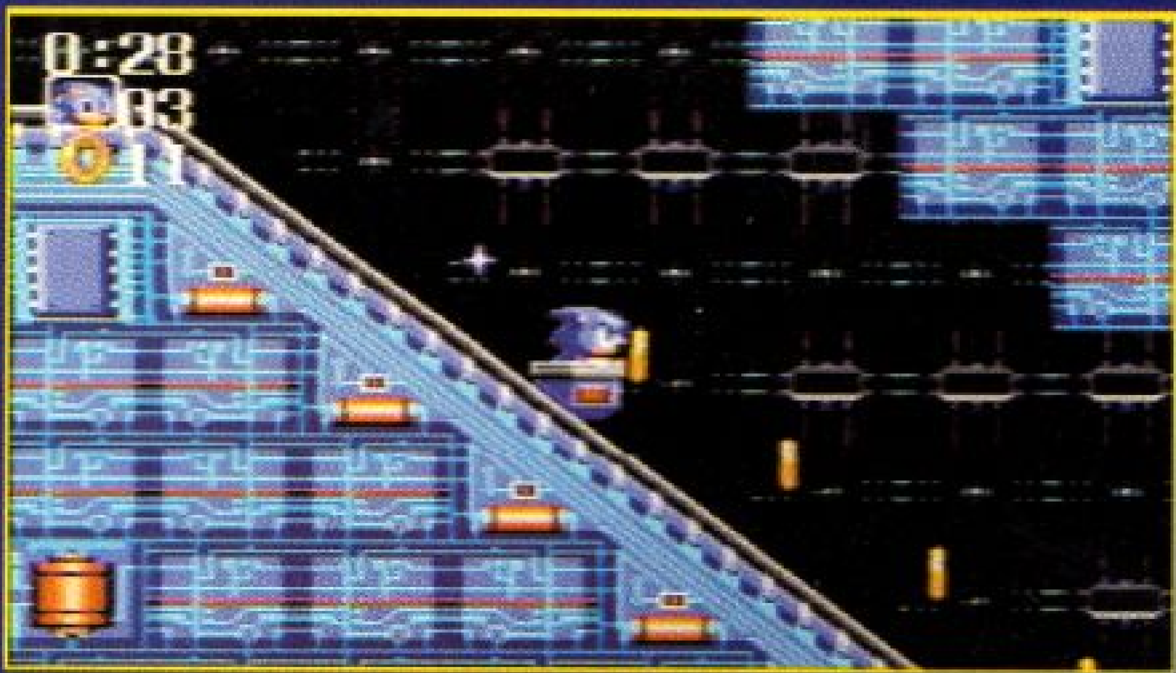
Así, un horrible día, una fuerte explosión asoló la isla, y todos los animales se reunieron en torno a Sonic y su inseparable amigo -el zorro Tails- en espera de una explicación. Pero fue Flicky, el pájaro azul, quien encontró la causa de la hecatombe que se extendía a pasos agigantados, y así lo proclamó: "¡Las Esmeraldas del Caos han desaparecido de la Cueva del Norte!".

En ese momento, una risa tenebrosa e inconfundible se pudo oír en toda la isla, mientras una pequeña nave levantaba el vuelo, llevando consigo la Esmeralda roja. Era Robotnik, que antes de desaparecer en el horizonte lanzó un terrible aviso: se iba a apoderar del resto de las Esmeraldas para hacer realidad su mayor ambición, es decir, convertirse en el amo del mundo. Rápidamente, Sonic y Tails se dieron cuenta de que la única solución posible ►









A lo largo de su aventura, Sonic se encontrará con los transportes más diversos. Pero tendrá que saber en qué momento abandonarlos para no pegarse un batacazo.



Los codiciados anillos no siempre se encuentran al alcance de la mano. Aquí tenemos a nuestro protagonista realizando todo un alarde de equilibrio para conseguirlos.

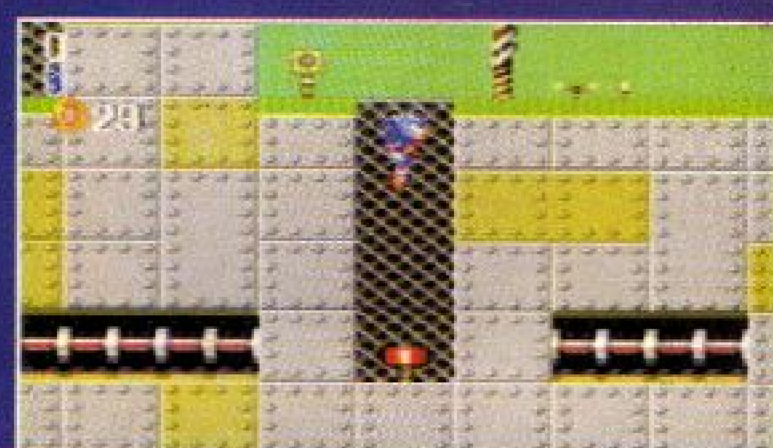








Acompaña a Sonic y a su inseparable Tails en un nuevo enfrentamiento con el malvado doctor Robotnik.







Un cartucho muy bien hecho, que ante todo ofrece un gran aliciente: su protagonista es Sonic.





¿Vas de Sonic...? ¿O de Tails?

Sonic presenta, además de las cualidades que todos conocemos, la capacidad de iniciar una supercarrera que os dejará atónitos. Como siempre se enfrentará a sus enemigos convirtiéndose en una bola y saltando sobre ellos. Sólo él es capaz de pasar a las fases de bonus que esconden las Esmeraldas del Caos.

Tails utiliza la misma técnica de ataque que Sonic. Además tiene la capacidad de volar gracias a su frondosa cola, llegando a lugares aparentemente inalcanzables.
Pero debéis tener en cuenta que este zorrito no accede a las fases de bonus y, por lo tanto, no puede conseguir las restantes esmeraldas.

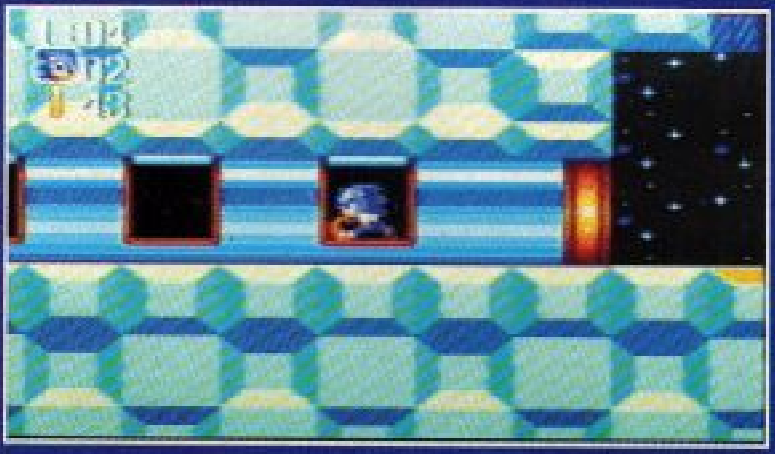


















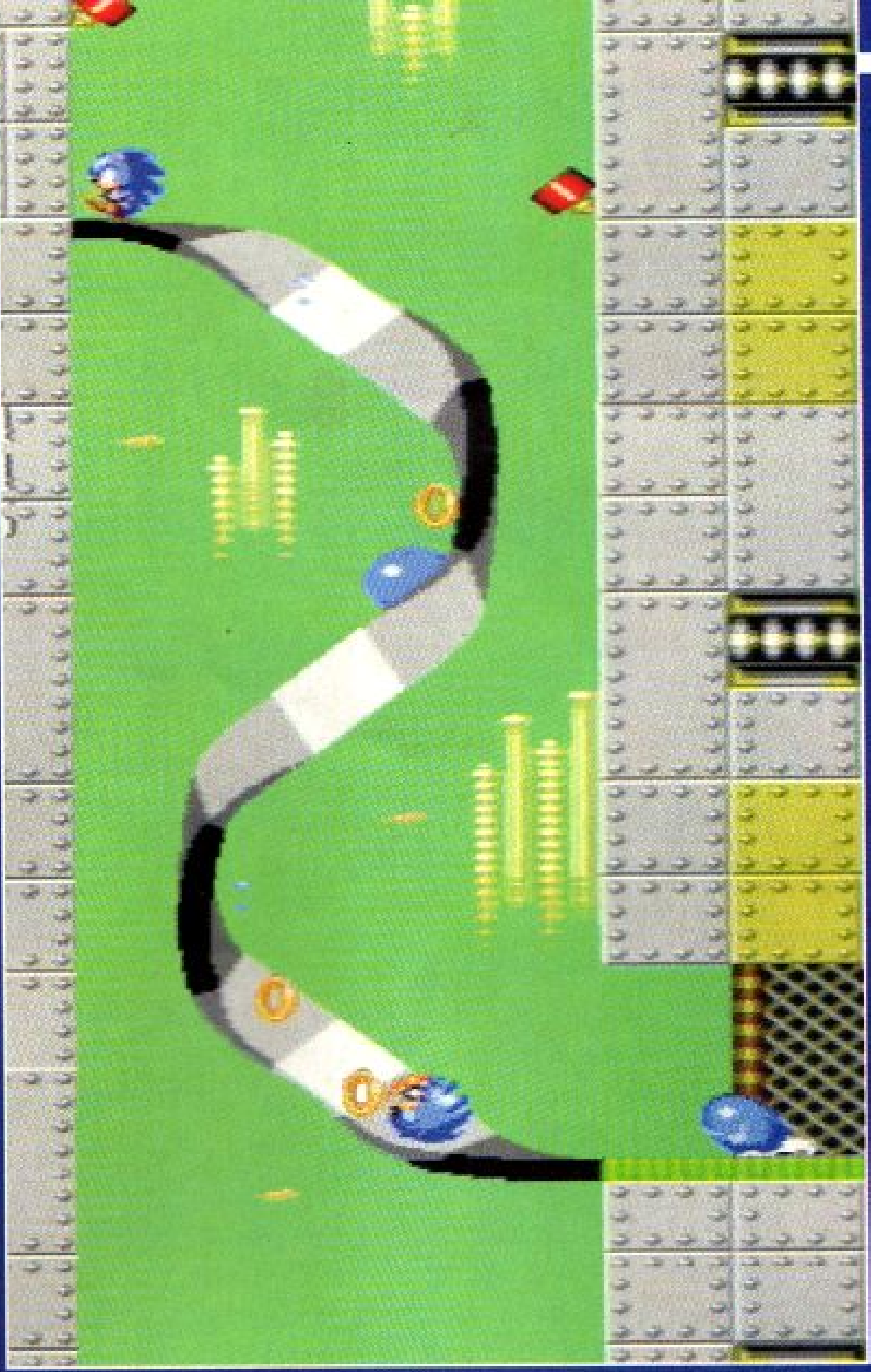


► para evitar este desastre era encontrar las joyas antes que el malvado científico...

Y en este punto es donde entras tú. Porque desempeñando el papel de uno de estos dos personajes, tendrás que atravesar seis peligrosas fases, divididas en tres niveles cada una, al final de las cuales te esperará un engendro mecánico fabricado por el propio Robotnik, cuyo único objetivo es acabar contigo.

Tu carrera por los anillos comenzará en la zona del Cerro Turquesa, para continuar en Gigalopolis, en la zona del Huevo Durmiente y en el Cerro Verde Mecha. De allí te trasladarás al planeta Aqua, tu última parada antes de llegar a la zona del Huevo Eléctrico, donde, tras esquivar una serie de rayos láser, te enfrentarás al mismísimo doctor Robotnik y tratarás de arrebatarle la preciada Esmeralda del Caos. Además, cuando consigas reunir cien anillos, Tails obtendrá una vida adicional, mientras que Sonic pasará automáticamente a una etapa especial, en la que podrás encontrar el resto de las Esmeraldas del Caos que hacen falta para restablecer el equilibrio.

Laberintos, curvas cerradas, pasadizos ocultos, resortes, afiladas púas, cientos de trampas y montones de secuaces de Robotnik te aguardan a lo largo de un recorrido que pondrá a prueba tu velocidad y tu ingenio. Así que no te desanimes nunca, coge anillos y acelera. Sólo tú puedes derrotar a Robotnik y evitar que el mundo caiga en el más absoluto caos.



Tan bueno como siempre

En esta nueva aventura de Sonic para Master System, el genial puerco espín se muestra, pues eso, tan genial como siempre. Y es que lo importante de este cartucho es su protagonista. Sonic siempre gusta, y lo seguirá haciendo en esta ocasión que llega acompañado (por primera vez en la Master) por el adorable zorrito Tails, su inseparable amigo.

Con esto ya tenéis un aliciente más para apuntaros a esta nueva aventura de Sonic, que una vez más se presenta bien hecha, espectacular y entretenida.



Cruela de Vil



Cuando Sonic consiga cien anillos pasará a una etapa especial, en la que podrá conseguir una vida extra. Estas fases finalizan cuando el puerco espín consiga una Esmeralda o cuando se le termine el tiempo.







Te esperan los laberintos más enrevesados. Pero nunca te desanimes, porque aunque no lo parezca, todos tienen una salida. Sólo tendrás que explorar para superar los obstáculos que te plantea Robotnik.



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3 ó 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos	Los escenarios a los que nos tiene acostumbrados el erizo azul constituyen una auténtica maravilla.	88
Música	La banda sonora es marchosa, animada, dinámica y tan rápida como los protagonistas.	84
Sonido FX	Podréis escuchar todos los efectos sonoros que requiere el desarrollo de la acción con gran realismo.	83
Jugabilidad	El control de los personajes es sencillo, pero no lo será tanto el que acabéis con Robotnik y sus secuaces.	85
Adicción	Os decidáis por Sonic o por Tails, no podréis evitar que el juego os enganche desde el primer momento.	90
Total	Lo realmente importante de este cartucho es su protagonista, porque Sonic es una apuesta segura por la diversión y la calidad.	88

Lo Mejor

- Los protagonistas y el hecho de poder elegir entre Sonic o Tails para adentrarnos en el mundo del doctor Robotnik.

Lo Peor

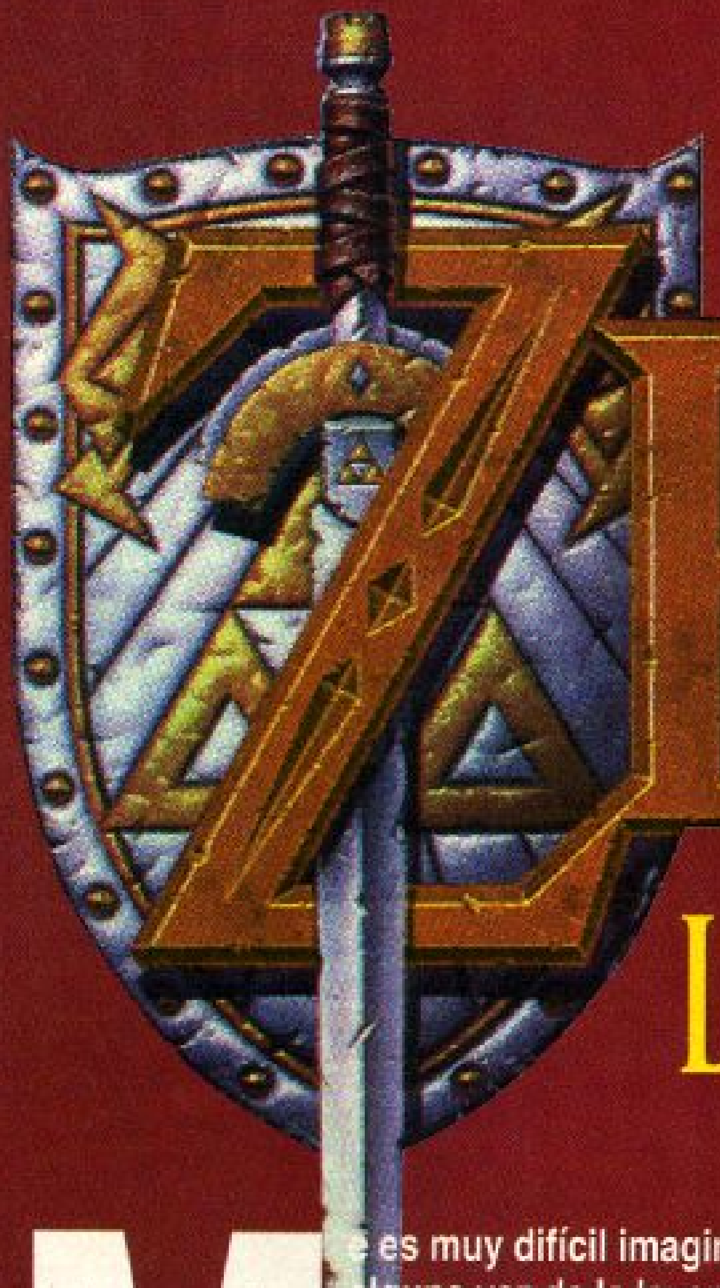
- Es una pena que no presente la opción de dos jugadores.

LA LEYENDA CONTINÚA



NINTENDO GAME BOY



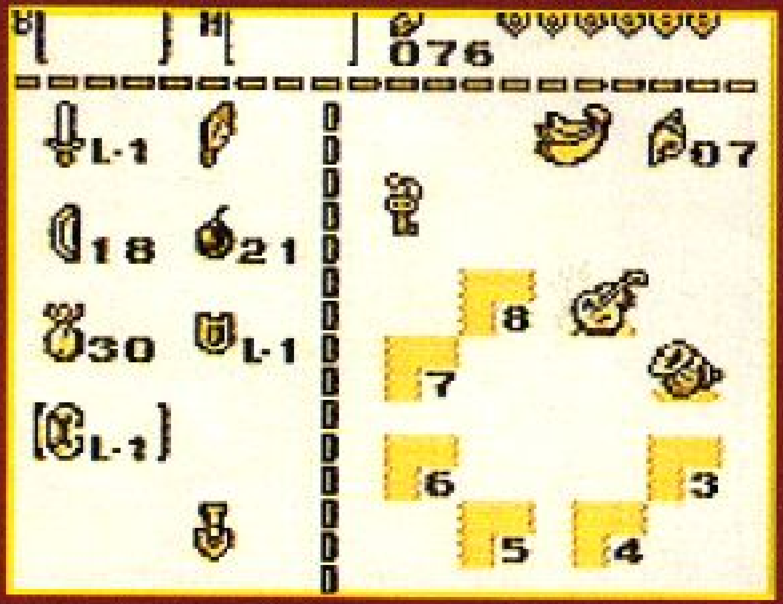


THE LEGEND OF ZELDA
ZELDA
LINK'S AWAKENING

Me es muy difícil imaginar que alguno de vosotros no haya oído hablar alguna vez de la leyenda de una bella princesa llamada Zelda y de Link, su valiente salvador. Sí, es seguro que conocéis las aventuras y desventuras de estos personajes, que han sido capaces de atraparos a los mandos de la consola hasta altas horas de la madrugada. De hecho, es posible que la mayoría de vosotros haya disfrutado también de las intensas aventuras de Link en el increíble mundo de Hyrule.

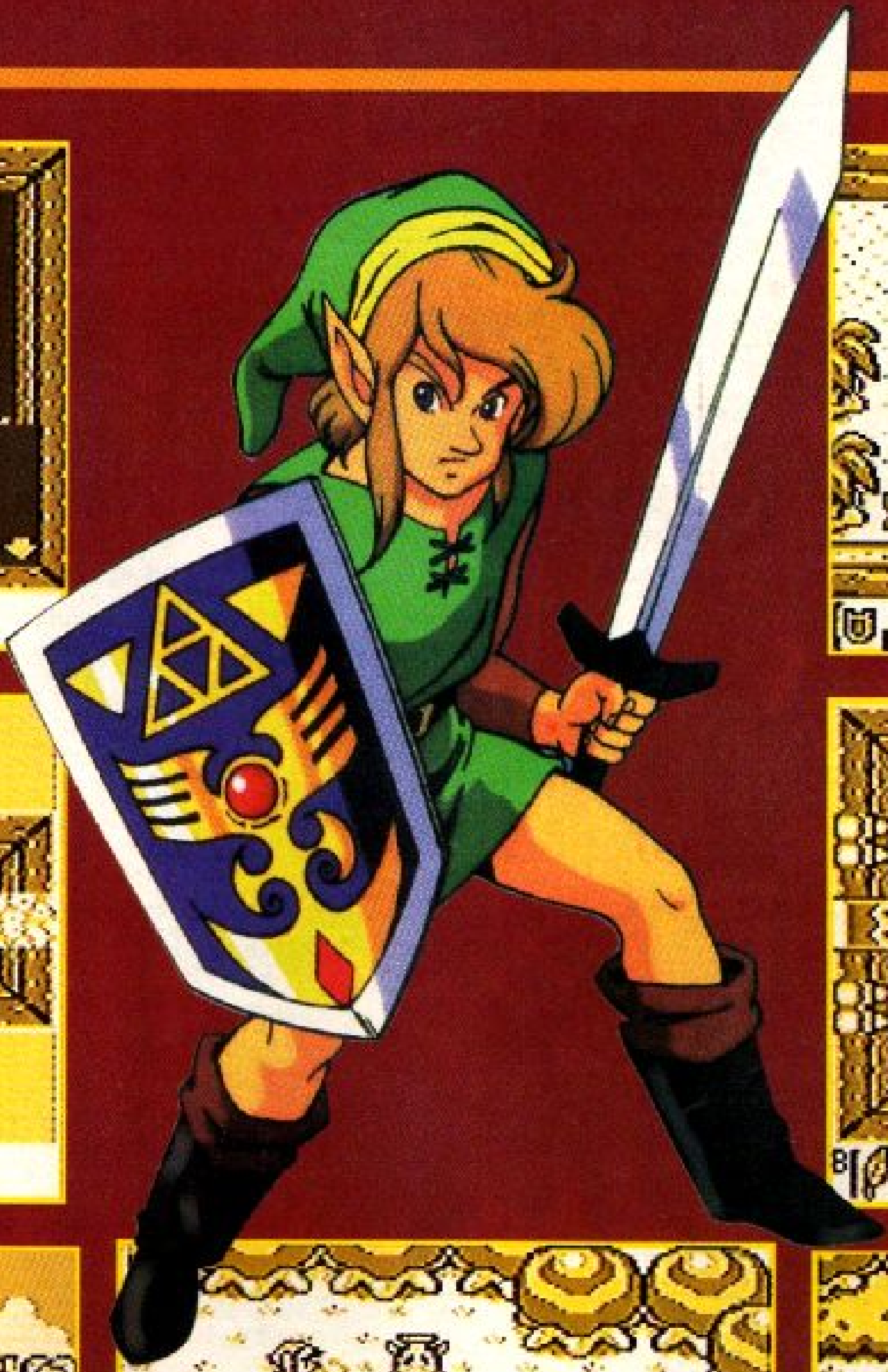
Para los que no lo sepáis, Link es un incansable aventurero que ha hecho valer el poder de su espada por dos veces en la Nintendo 8 bits y en una ocasión en la Super Nintendo. Sólo le faltaba visitar las tierras ocres de la Game Boy, para erigirse en el héroe indiscutible de la factoría Nintendo. Y como Link lleva la aventura en la sangre, no ha podido resistir la tentación de "desfacer" entuertos en esta pequeña-gran consola. Imaginaos todo el sabor, toda la aventura y toda la acción clásica de los Zelda, en un juego portátil. Increíble, pero cierto.

Yendo al grano, la historia del juego no deja de ser muy similar a la de otras aventuras. Similar, pero no igual. Como en anteriores ocasiones, Link tendrá que recorrer y descubrir un extenso mapeado, en el que se ocultan las entradas a ocho subterráneos. Pero esta vez su tarea consistirá en rescatar ciertos instrumentos musicales mágicos, que pueden despertar al enorme pájaro que custodia y defiende la isla de Koholite. ►





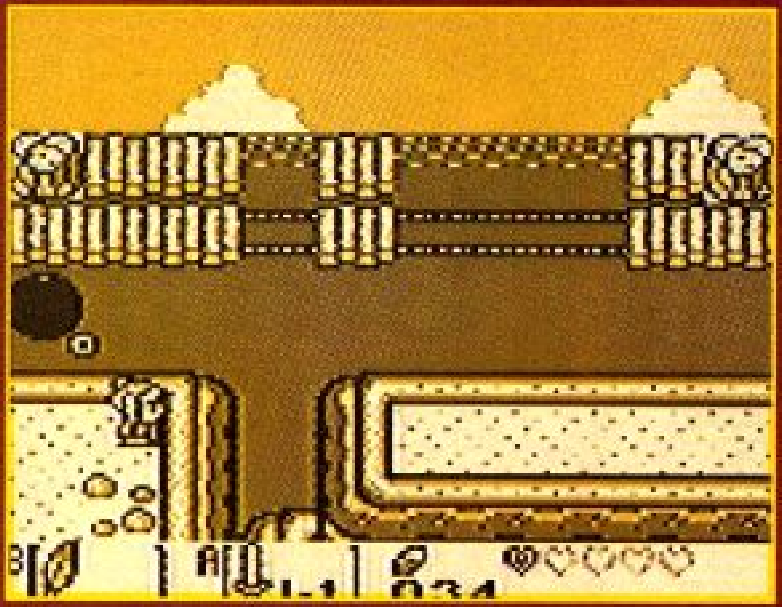












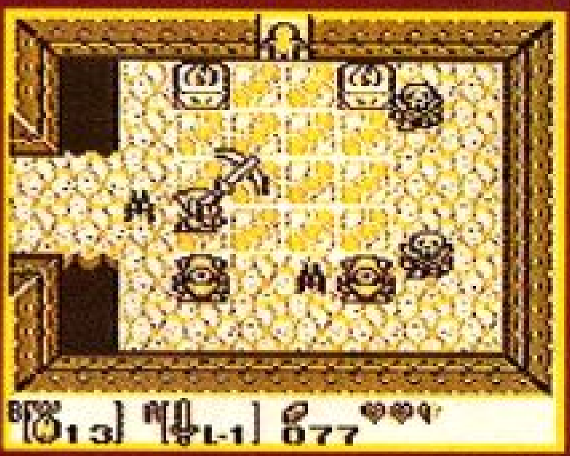












En esta ocasión Link hace alarde de una habilidad que no conocíamos: el salto.

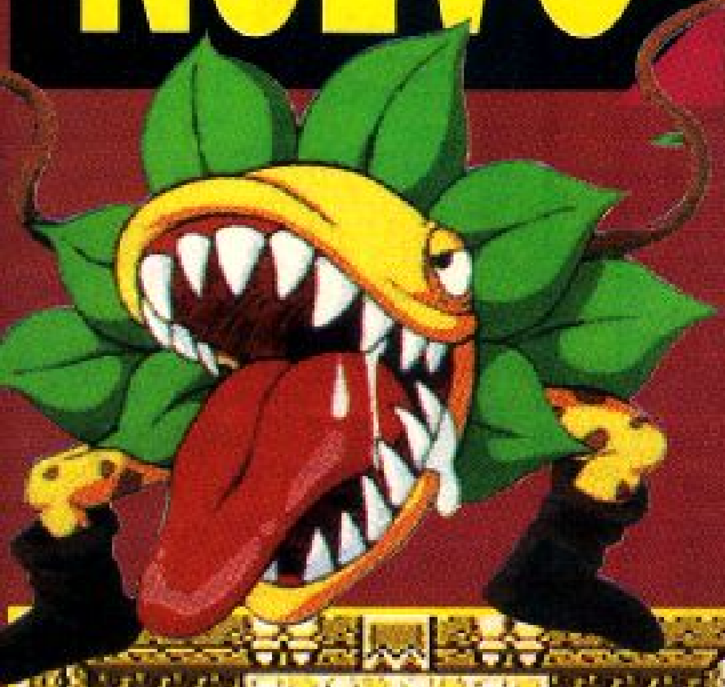
El interior de los laberintos es una mezcla de las versiones NES y Super Nintendo.

Divertimentos varios



Algunas de las tiendas que deberá visitar Link para incrementar su equipo, distan mucho de ser un comercio normal. En ellas, aparte de pagar, habrá que superar una prueba. Vamos, que son como barracas de feria.

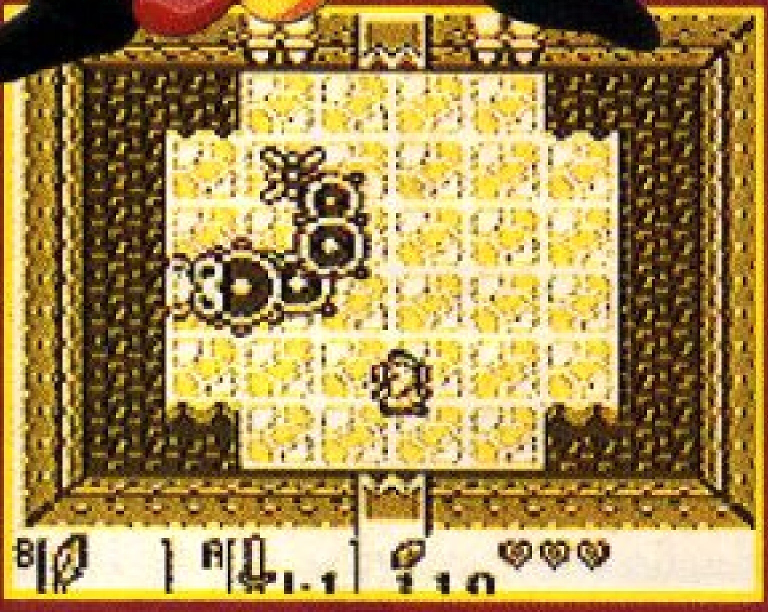
Así, Link tendrá la posibilidad de demostrar sus dotes de pescador, su puntería o su habilidad con las maquinitas de los ganchos. Nuestro héroe no tendrá tiempo de aburrirse, no.

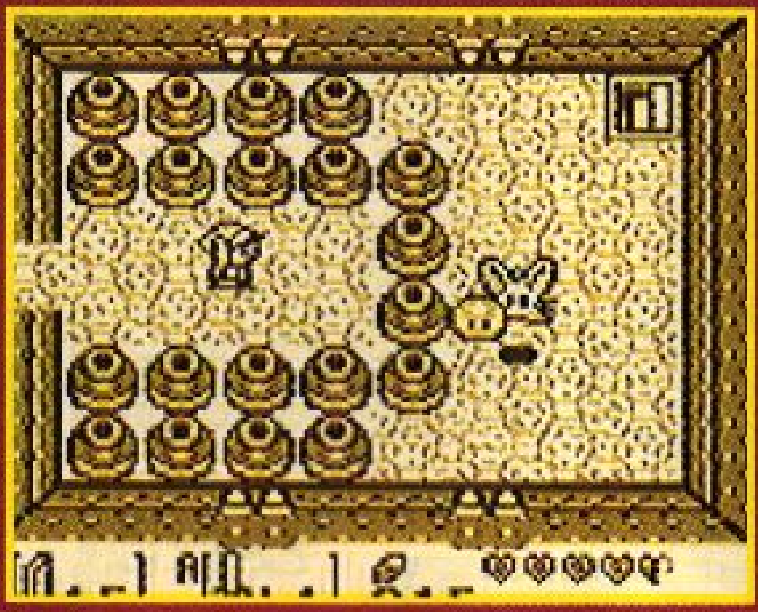


➤ Para lograrlo, contará con infinidad de armas y artilugios que se esconden en cualquier rincón de la isla. Desde el escudo a la Vara Mágica del poder, Link deberá ir conformando su equipo a medida que explora las hostiles tierras de Koholite. Una variopinta colección de enemigos, que os resultarán conocidos la mayoría de ellos, serán los encargados de complicar la tarea al héroe. Además, escurridizas arañas, correosos erizos y enormes monstruos tratarán de darle más de una sorpresa.

Por supuesto, y para no faltar a la costumbre, Link se tropezará con tiendas, garitos de juego y personajes de todas clases dispuestos a echarle una mano. Eso sí, no creáis que estas ayudas le van a salir gratis, sino que tendrá que pagar a un elevado precio los consejos, las armas y las herramientas. Incluso, deberá demostrar su buena voluntad realizando alguna tarea de rescate, antes de que el agradecido aldeano le devuelva el favor en forma de acertijo o de una agresiva y misteriosa bola viviente.

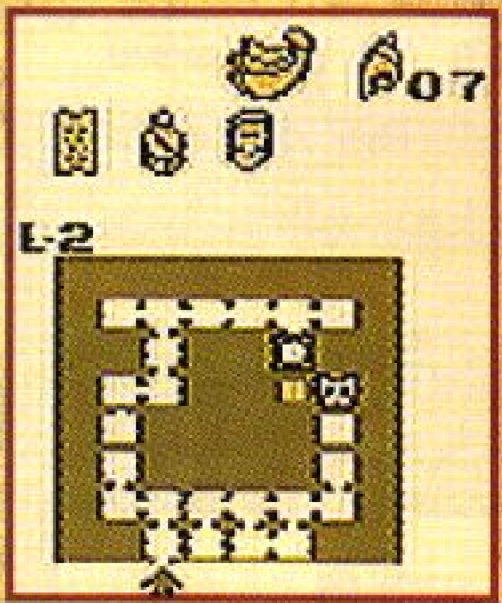
Laberintos, llaves, entradas secretas, cocodrilos parlantes y algún "Yoshi" perdido son algunos de los elementos que forman parte de esta historia. Pero como habéis podido ver, no se trata de una historia cualquiera, sino de la mayor aventura que hayáis podido vivir nunca en vuestra Game Boy. Es, simple y llanamente, la "Leyenda de Zelda".



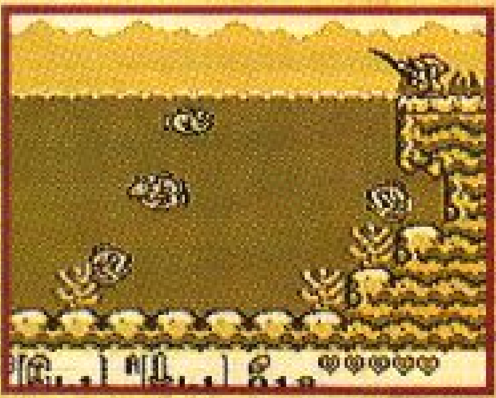


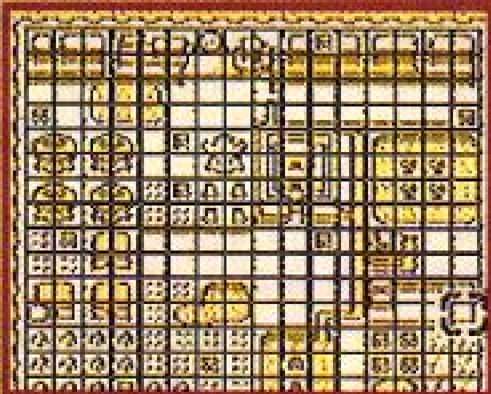


El imprescindible mapa



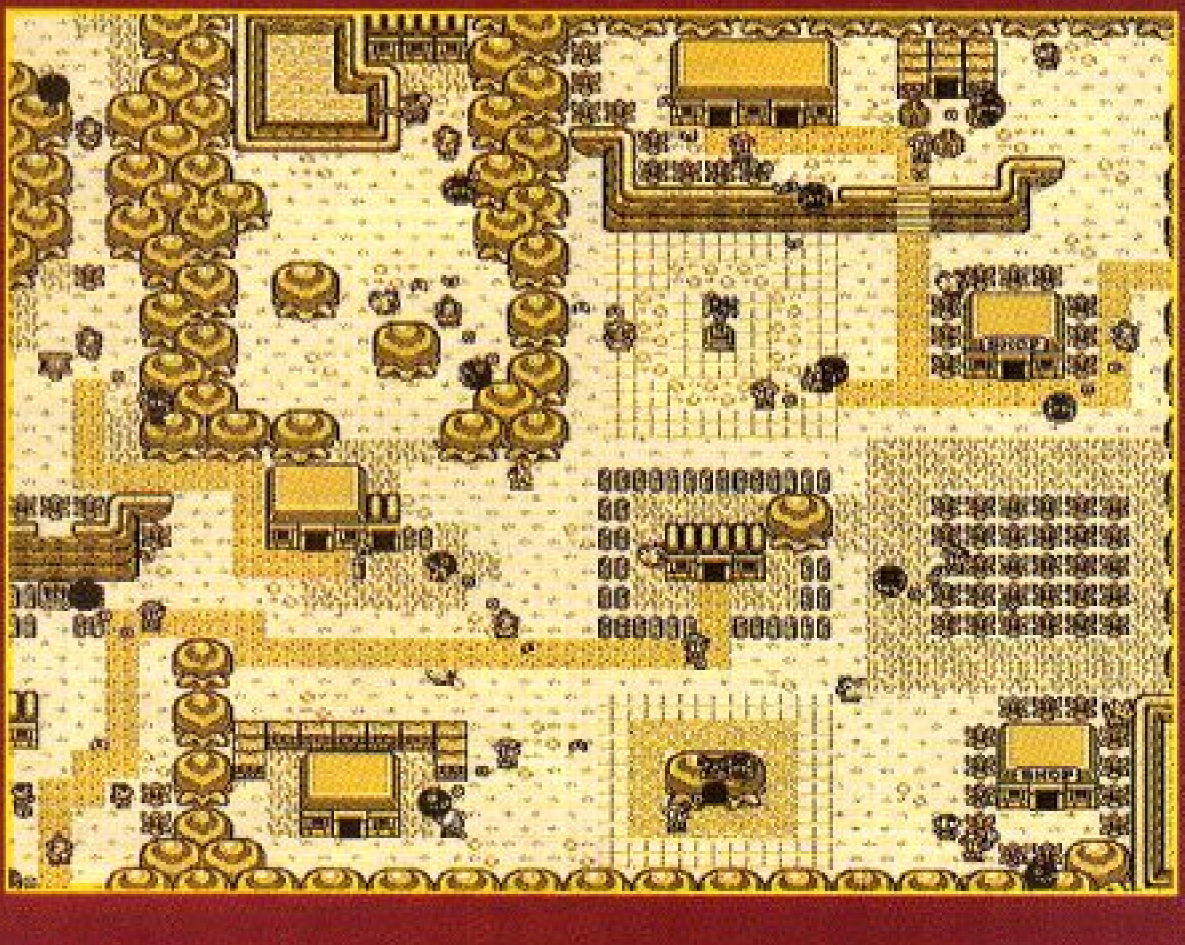
Tanto en los subterráneos como en el mundo exterior, Link cuenta con la inestimable ayuda de un mapa en el que verá representada su posición y la de los objetos y lugares importantes que se encuentren a su alcance. Sin embargo, no todo es tan fácil como parece. En los subterráneos, sólo contará con la ayuda del mapa cuando lo encuentre y localice la brújula. Mientras que en los exteriores, el mapa indicará solamente las zonas en las que haya estado previamente, quedando oscuro el resto del terreno. En todo caso, yo de ti lo consultaría a menudo.











Esta tranquila aldea es el punto de partida de Link. En ella va a encontrar más ayuda de la que parecía en un principio. Y es que todos sus habitantes tienen mucho que decir.









No os sorprendáis si de repente os encontráis con que Yoshi es una pieza fundamental de un puzzle o si el subterráneo del castillo está lleno de florecillas carnívoras: Link es el fan Nº1 de Mario.



La aventura por excelencia

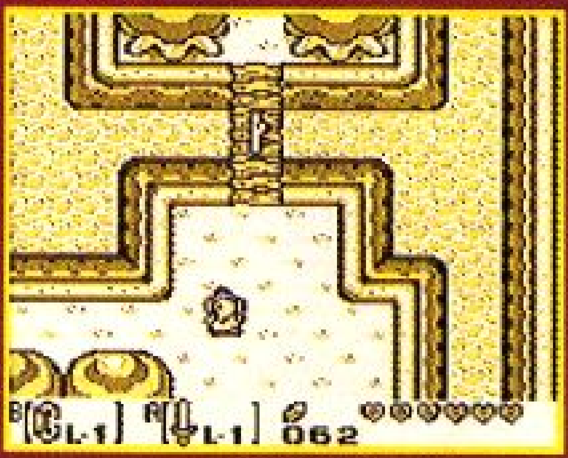
The Legend of Zelda es una de las sagas Nintendo que más éxitos ha acumulado a lo largo de su historia. El secreto de su aceptación es la enorme adicción que provoca y las horas de diversión que proporciona a todo el que se planta ante sus enormes mapeados.

En la presente versión, la pantalla de la Game Boy no ha hecho menguar ni un ápice su calidad. Es igual de adictiva, divertida y larga que las demás, e incluso se han añadido algunos detalles que aumentan las cualidades del cartucho, hasta convertirlo en una pequeña joya. Simplemente genial.

Tte. Ripley



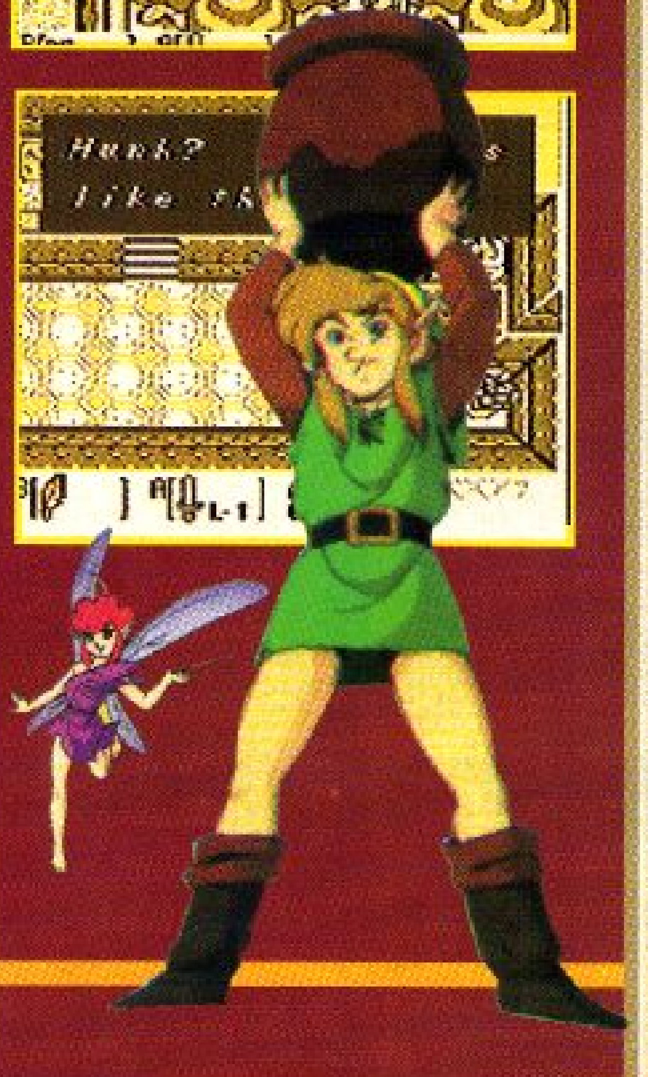






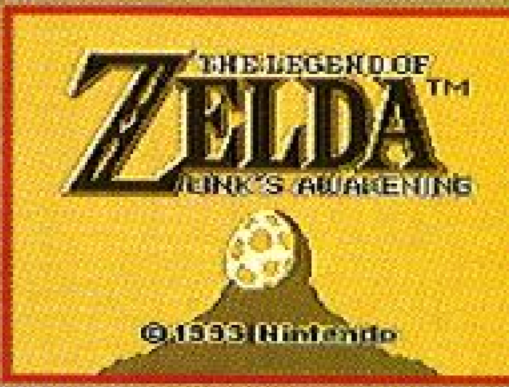








GAME BOY



AVENTURA
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 4

Gráficos — 90
Detallistas hasta límites increíbles, os introducirán en un mundo lleno de paisajes y extraños seres.

Música — 90
Las melodías clásicas de este juego se combinan con nuevas canciones, muy acordes con la aventura.

Sonido FX — 88
Sin hacer alardes de originalidad, no ocupan más protagonismo del preciso.

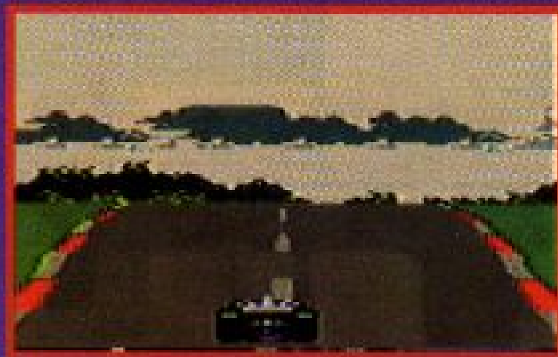
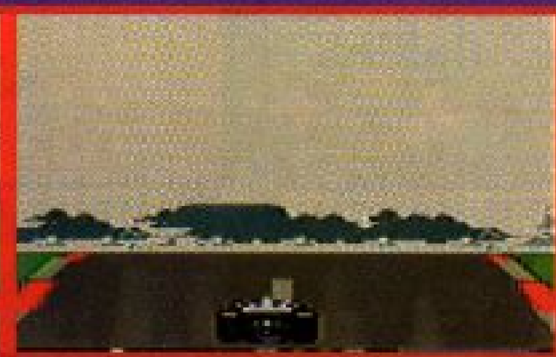
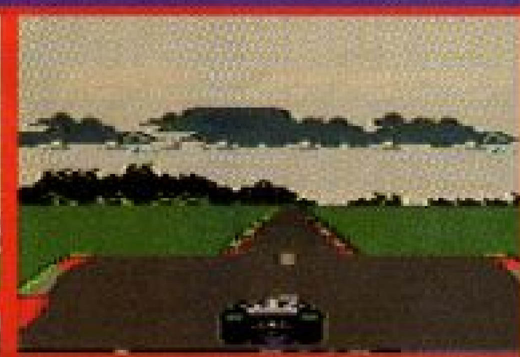
Jugabilidad — 92
El que la dificultad del juego no esté determinada por la habilidad, le hace enormemente jugable.

Adicción — 93
Pocos juegos te atraparán tanto como las aventuras de Link. Además, ahora puedes llevártelas contigo...

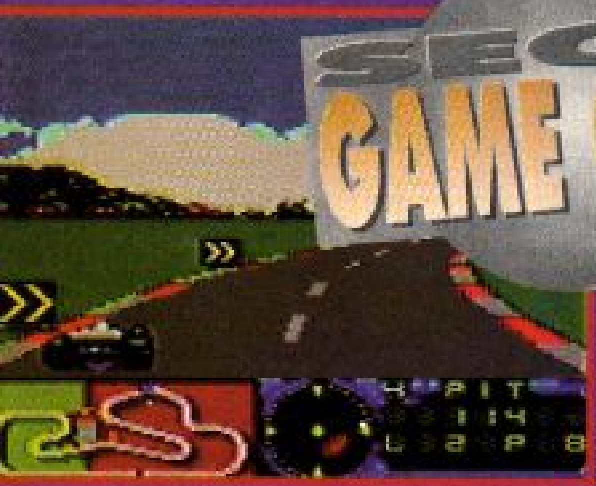
Total — 92
Brillante en todos los aspectos, es uno de los cartuchos más completos que puedes encontrar para tu Game Boy.

Lo Mejor
- Que tenga el más genuino y clásico "Sabor Zelda".
- Que los textos estén en castellano.

Lo Peor
- Si tiene algún defecto, ni siquiera lo notarás.

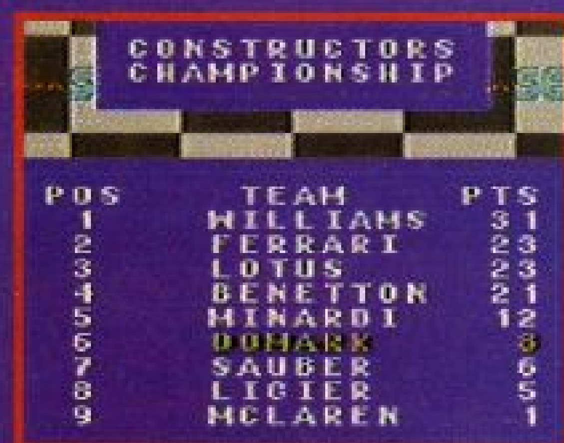
SEGA GAME GEAR



F1 GRAND PRIX







A LA VELOCIDAD DEL RAYO

Lavarse las manos manchadas de grasa era lo que menos le gustaba a Juanito Veloz cuando se ponía a trabajar en su juguete preferido: el turbopatín.

Él era un auténtico enamorado de la velocidad, y su máxima ilusión era conducir un Fórmula-1 como los que salían en televisión. Mientras tanto, hacía pequeños arreglillos a su turbopatín, como aumentar el ancho de las ruedas o ponerle frenos ABS y alerones laterales.

Pero todo cambiaría la mañana en que la madre de Juanito quiso dar una gran sorpresa a su querido retoño. Así, se metió en una tienda especializada en videojuegos, y encontró lo que buscaba, el «F-1 Grand Prix».

Corriendo como si fuera Carl Lewis, lo introdujo en la Game Gear y se la ofreció a su pequeñín. En cuanto éste vio las primeras imágenes, se le encendió la cara de alegría. Era justo lo que necesitaba: un juego de monoplazas tan rápido como el pensamiento, con posibilidad de disputar una competición a lo largo de 8 circuitos o carreras aisladas de 4, 8 ó 12 vueltas, de elegir entre cambio de marchas manual o automático, y de modificar algunos elementos del bólido como el ángulo del alerón o la dureza de los neumáticos.

Desde ese día, la sonrisa no se ha borrado del rostro de Juanito, quien en estos momentos está en negociaciones con una importante marca de cereales para que patrocine su turbopatín en el próximo campeonato del barrio.

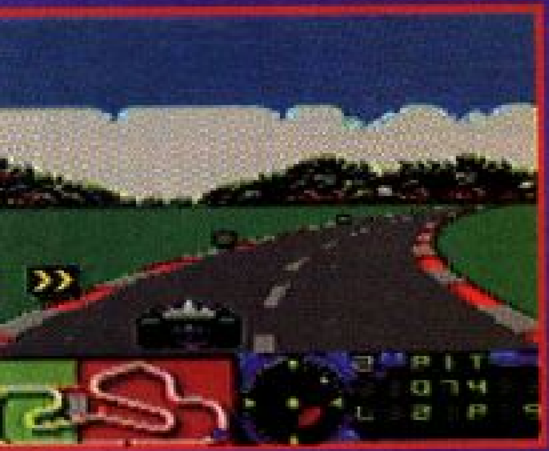








Con «F-1 Grand Prix» podréis transformar el pad de vuestra pequeña Game Gear en un auténtico monoplaza de Fórmula 1.







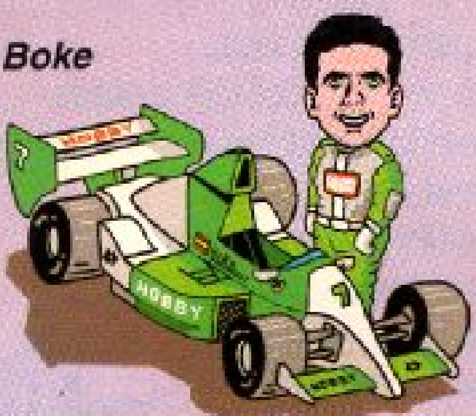
Obligatorio el uso del casco

Resultaba bastante difícil que alguien pudiera realizar un juego de Fórmula-1 que superase al «Super Mónaco GP II». Sin embargo, Domark lo ha conseguido.

Si bien los gráficos no difieren del anteriormente citado y el número de circuitos se reduce a la mitad, hay un aspecto en el que se impone con creces: la excepcional sensación de velocidad.

También destaca por su jugabilidad, gracias a las dos opciones que posee ("Arcade" y "Grand Prix"), ofreciendo mayor sensibilidad en la dirección la segunda. En fin, un cartucho muy divertido y, sobre todo, rápido como ninguno.

Boke



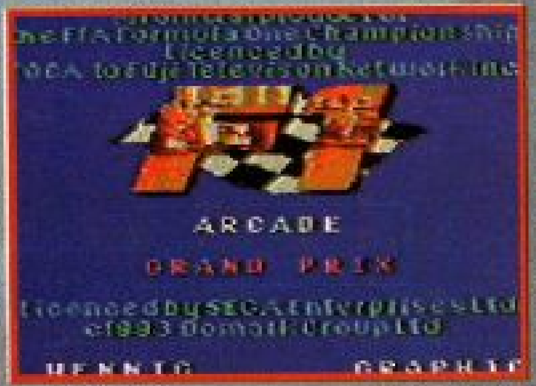






Los juegos de carreras son, sin duda, un género que brilla con luz propia en el mundo de las consolas.
F-1 Grand Prix es, además, uno de los mejores en su clase... ¡Imaginaros entonces cómo os lo podréis pasar con este juego!

GAME GEAR



DEPORTIVO
DOMARK
Domark

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 1
Megas: 1

Gráficos — 78
Varían los elementos exteriores de cada circuito, que además presentan una buena definición.

Música — 77
Aparece cuando acabas la carrera o cuando eliges los accesorios del monoplaza. Dentro de lo habitual.

Sonido FX — 81
Ha habido que esperar al 93 para encontrar un juego para portátil con sonido motor cercano a la realidad.

Jugabilidad — 83
Lo mejor del cartucho. Sensación de velocidad, dos niveles de dificultad, dos formas de juego...

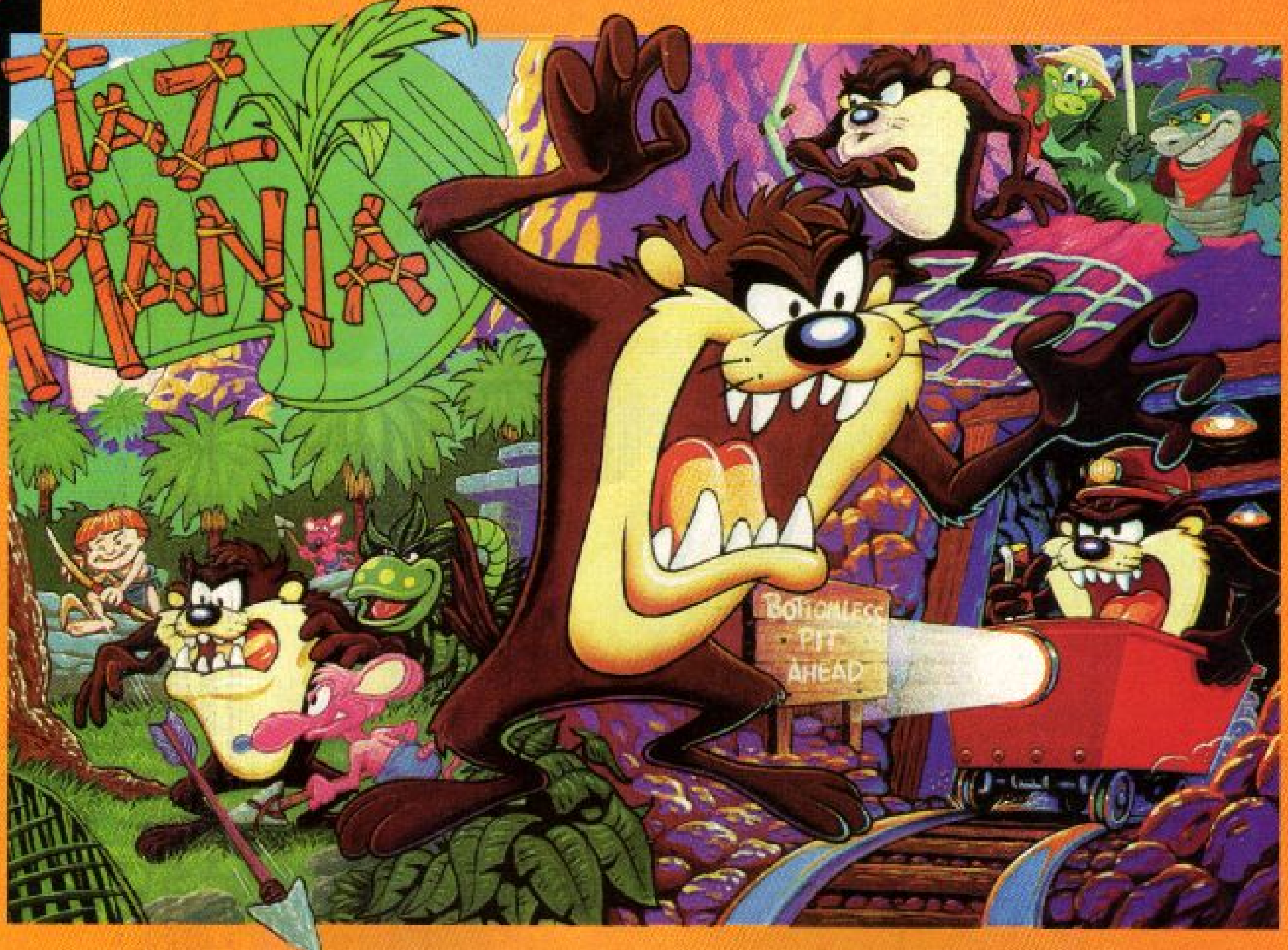
Adicción — 82
Con esa gran jugabilidad, la adicción no podía ser menos. Y es que la velocidad es un vicio.

Total — 83
El mejor cartucho de carreras de coches para la portátil de Sega, por una cuestión fundamental: la velocidad.

Lo Mejor
- Pues eso, la sensación de velocidad.
- El sonido del motor, nada estridente y bastante real.

Lo Peor
- El escaso número de circuitos.
- Que entre los ocho elegidos no aparezca ninguno español.

NINTENDO SUPER NINTENDO





EL DIABLO DE LA CARRETERA

¡Tengo hambre! ¡Grrr! Esto es lo primero que Taz -el más salvaje y veloz Diablo de Tasmania- grita todas las mañanas nada más levantarse.

Y como para calmar los sonoros rugidos de su estómago no hay nada mejor que llevarse a la boca unos buenos "kiwis", nuestro gruñón amigo inicia todos los días una alocada carrera en pos de esos veloces pajarillos, que han de servirle como suculento desayuno.

Lamentablemente, el lugar donde vive -el desierto Tasmaníaco- es mucho más peligroso de lo que parece, y en él tendrá que esquivar no sólo un montón de vehículos que amenazan con atropellarle, sino también otra buena cantidad de peligros en forma de gigantescos pterodáctilos, cazadores al servicio del zoo o al mismísimo Dingeri Dingo, el motorizado hombre de la compañía ACME que no dejará de molestar a nuestro monstruito con sus divertidos pero temibles paquetes sorpresa.

Pero lo peor está aún por llegar. El caso es que Taz será perseguido continuamente por una arrolladora diablesa, cuya única intención es casarse con él y formar una familia. ¡Qué pasada! Si consigue darle caza, nuestro protagonista estará perdido para siempre y, lo que es peor, el juego habrá acabado.

Tras este rápido esbozo del juego, ya estás preparado para meterte en el peludo cuerpo de Taz y disfrutar a tope de esta vertiginosa y simpática carrera contra reloj a través del desierto. Suerte y... ¡a comeeeeer!



















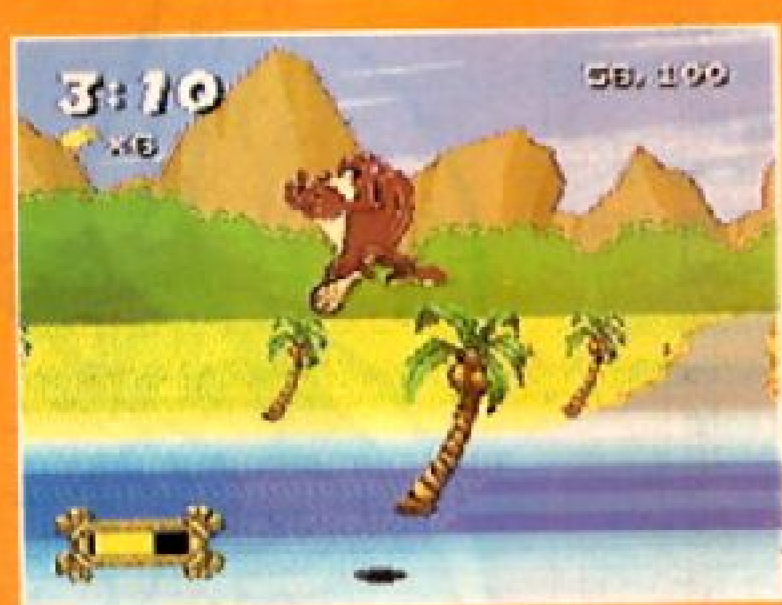

Carreras sin motor

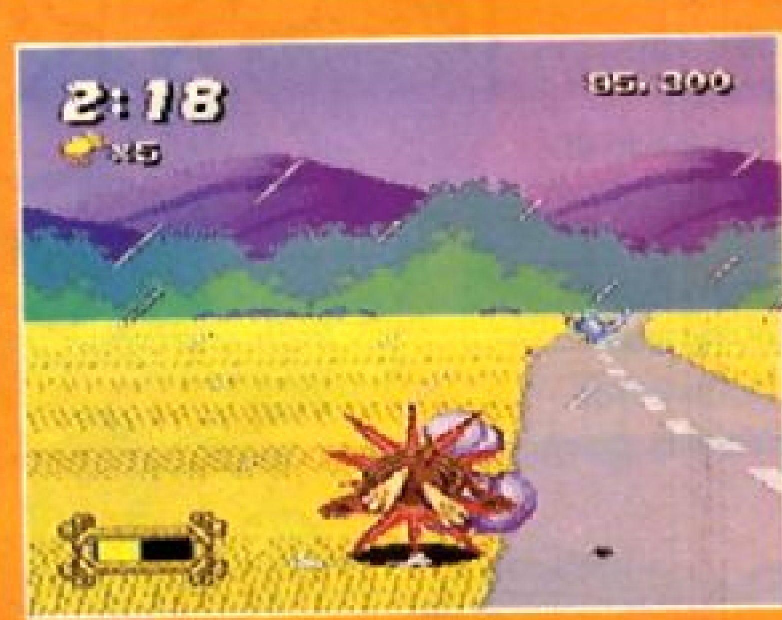
***L**a mejor manera de definir este cartucho es indicando que se parece al «F-1 Grand Prix», pero sin coche. Eso sí, el bólido está perfectamente sustituido por Taz, más conocido entre todos nosotros como el "Diablo de Tazmania".*

El desarrollo del juego es bien fácil de resumir: interminables carreras a lo largo y ancho del desierto, sin otra finalidad que comer un número determinado de pajarillos. Carreras que, si bien arrancan más de una carcajada por lo conseguidas que están las animaciones, tienen el peligro de acabar cansando al más ferviente seguidor de este personaje. Y es que, con leves variaciones en los escenarios y un gradual aumento de la dificultad, el juego es un tanto monótono.



Cruela de Vil





SUPER NINTENDO

TAZ-MANIA

ARCADE
THQ
Sunsoft

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 80

Pese a contar con unas excelentes animaciones, los escenarios pecan de ser un poco repetitivos.

Música — 75

Destaca la presentación (es la de los dibujos animados de la Warner de toda la vida). El resto, aceptable.

Sonido FX — 72

Cuenta con pocos efectos de sonido.De los que hay, sobresalen los gruñidos del protagonista.

Jugabilidad — 77

Saltar, esquivar, correr y comer. Requiere bastantes reflejos para hacer cada cosa en el momento justo.

Adicción — 75

Aunque es un poco monótono, los amantes de los dibujos animados se lo pasarán en grande.

Total — 79

Un juego que impresiona en su primera fase, pero que poco a poco se pierde en su monotonía.

Lo Mejor

- Las animaciones de Taz rozan la genialidad.
- La facilidad de manejo del personaje.
- La primera impresión.

Lo Peor

- Con mayor o menor cantidad de enemigos y obstáculos, el juego es bastante repetitivo.

DOS COMPAÑEROS INSUPERABLES







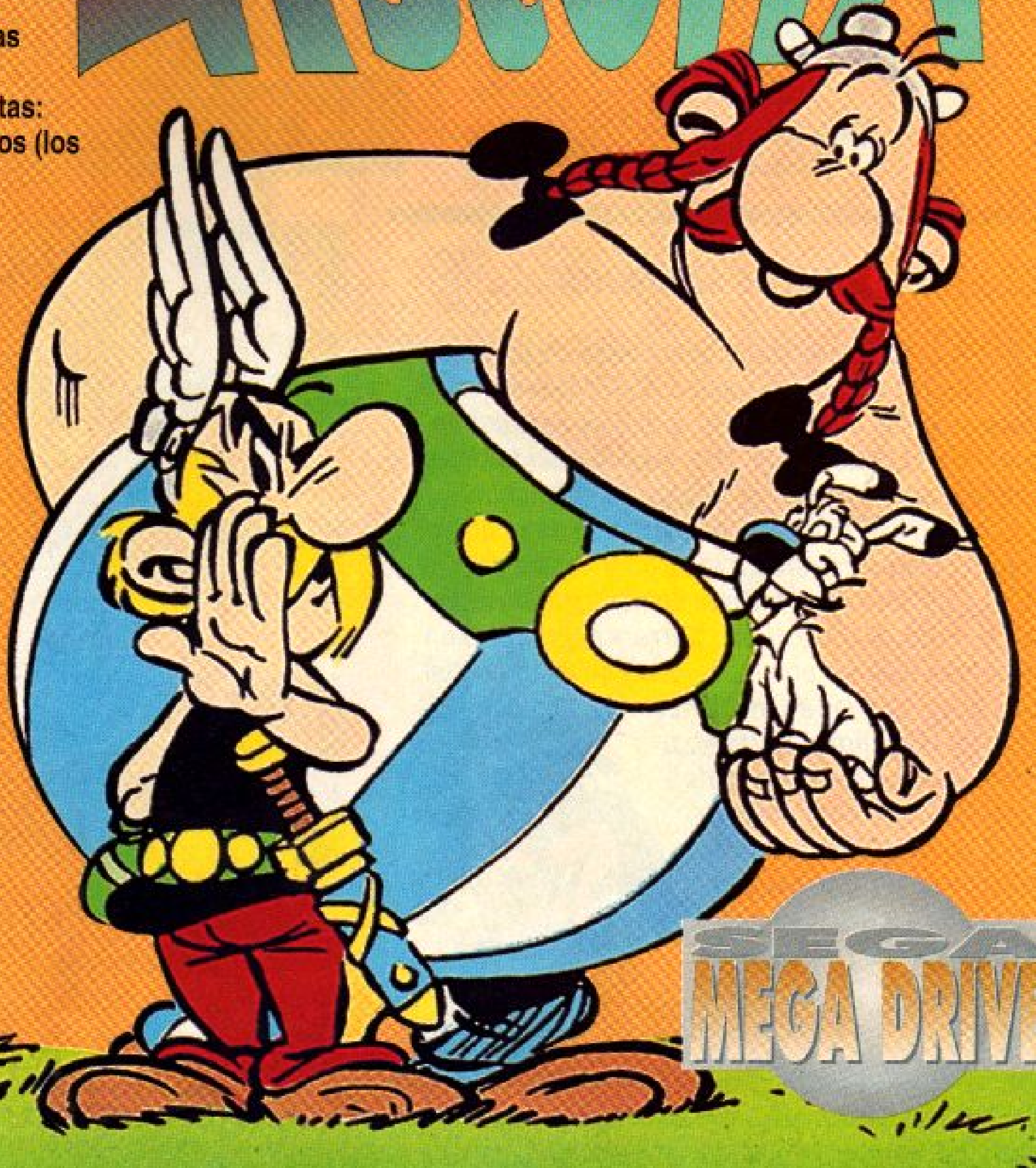
Astérix

Asterix y Obelix, siguiendo al pie de la letra ese dicho de "renovarse o morir", han decidido seguir sus aventuras en el mundo de las videoconsolas. Y la verdad es que aquí las cosas son un pelín más difíciles que en los comics. En esta ocasión, y a través de ocho extensas fases divididas a su vez en diferentes salas, los dos intrépidos personajes deberán llegar hasta la lejana Roma. Pero en el camino se irán encontrando con infinidad de enemigos, plataformas y pruebas varias, que parecen pensadas por el mismísimo Julio César.

Los enemigos se dividen en tres categorías distintas: los que necesitan un mamporro para caer fulminados (los simples soldados romanos), los que requieren dos buenas tortas (legionarios gordos o lobos hambrientos) y aquéllos que piden tres (caso del capitán de las legiones). Además, hay un hándicap añadido, ya que habrá que terminar todas las salas en un tiempo determinado. Esto puede dañar el sistema nervioso de estos pacíficos galos, que están acostumbrados al lento discurrir de la vida en plena naturaleza.

Pero sin duda, lo más reseñable de este laberinto de plataformas es la posibilidad de dirigir tanto a Asterix como a Obelix. Antes de empezar cada sala podrás optar por uno u otro, con una sola diferencia: su peso. Aunque aparentemente pueda parecer un detalle sin importancia, en determinadas subfases se notará bastante. Aun así, a pesar de ser como un oso cebado, Obelix resulta mucho más simpático que su bigotudo compañero.

Soldados romanos de todos los grados, lobos hambrientos, fenicios, piratas, los inevitables jabalíes... Todo ello, dentro de una aventura que promete no ser la última de estos adorables galos.



SEGA MEGA DRIVE

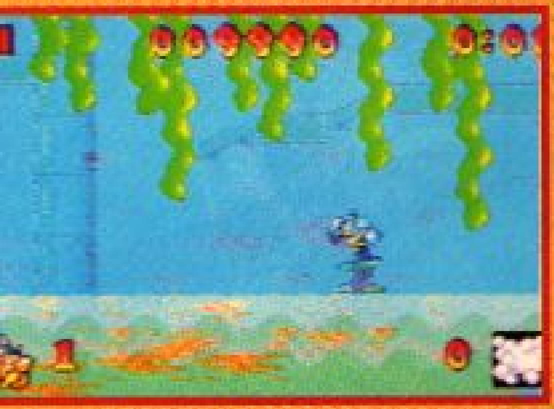








Dos personajes distintos para un mismo juego. En esta pantalla podrás elegir con cuál continuar.













¿Dónde están los 16?

***E**n este cartucho sobresale un aspecto: la gran extensión de cada fase. Si encima cada una de ellas está dividida en más de diez subfases, el juego resulta poco menos que interminable. Por otra parte, la manejabilidad de Asterix y Obelix es correcta, pudiendo saltar, agacharse, andar a gatas y, en definitiva, realizar todos lo movimientos que necesita un buen plataformero.*

Respecto a los gráficos, los escenarios son abundantes y variados, y están dotados de un doble scroll bastante aceptable. Aun así, la impresión final es que falta algo y que los 16 megas que posee no han sido aprovechados lo suficientemente, a pesar de su gran extensión.

Boke







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 84

Los personajes están muy bien conseguidos, pero a los decorados le faltan cierta gracia.

Música — 82

Aunque se puede escuchar, tiene ciertas influencias del bardo del poblado, Asurancenturix.

Sonido FX — 85

Tiene más de veinte efectos distintos y las tortas de los galos aparecen escritas en pantalla.

Jugabilidad — 86

Con una buena animación, movimiento e infinidad de subfases y enemigos, resulta muy jugable.

Adicción — 85

El tener que acabar cada prueba en un tiempo determinado se suma a la típica adicción plataformera.

Total — 84

Buen juego de plataformas que podía haber dado más de sí, tanto en capacidad de memoria como en personajes.

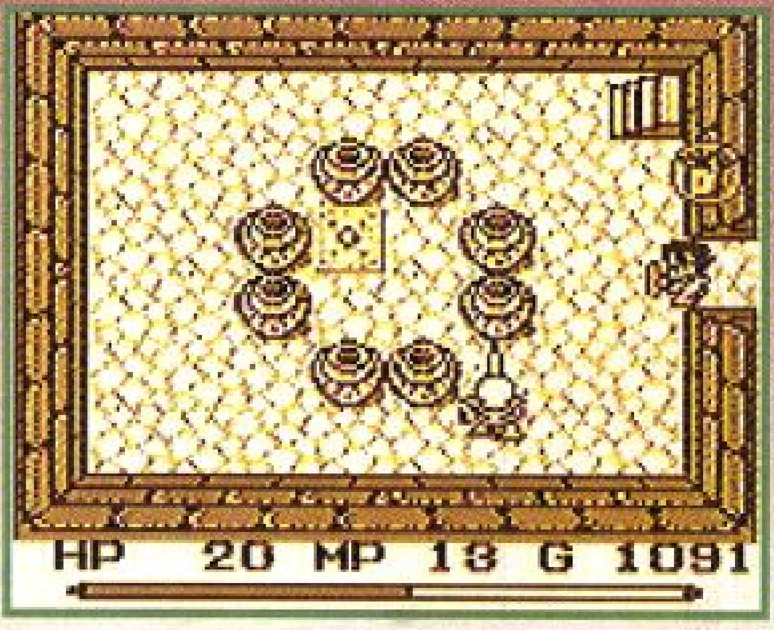
Lo Mejor

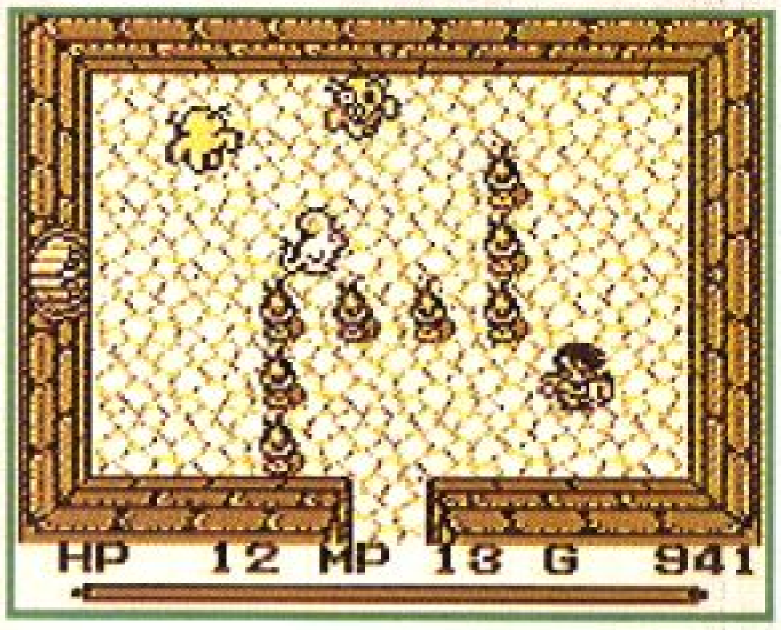
- La gran extensión de cada una de las seis fases.
- Los tortazos de Asterix y Obelix son casi tan buenos como los del cómic.

Lo Peor

- El tiempo, es bastante difícil hacer e recorrido sin que te coja el toro.
- Lo poco aprovechados que están los 16 megas.



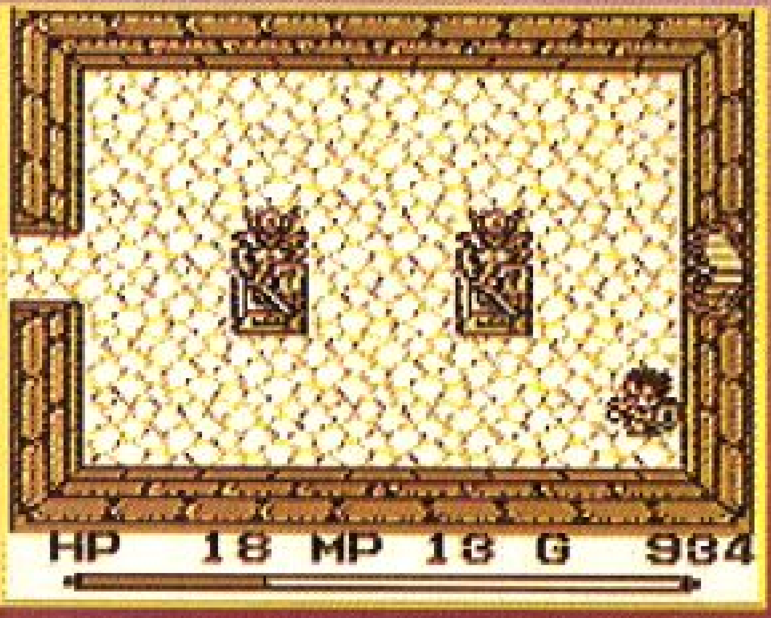


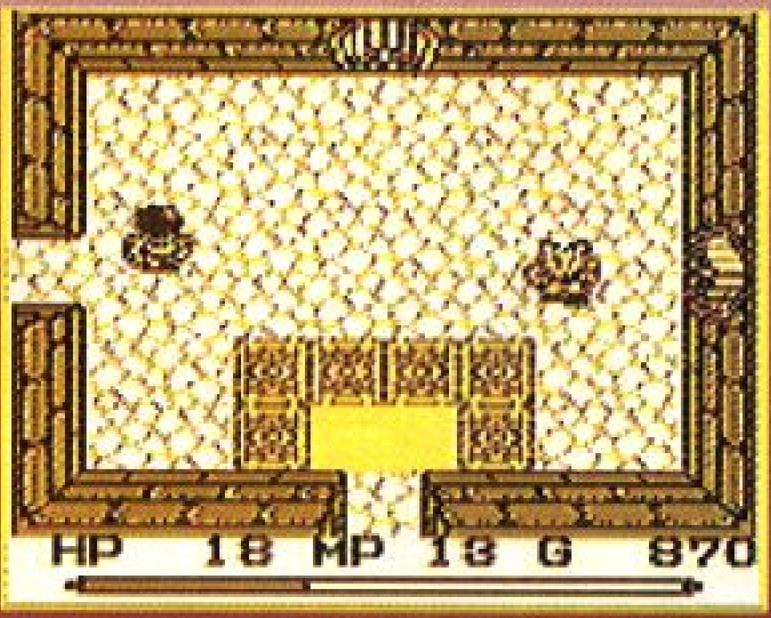


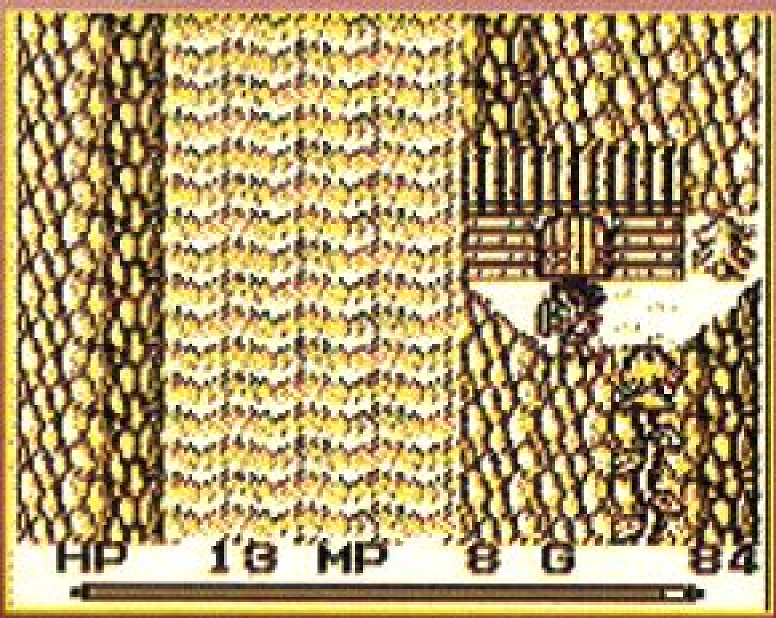
EL PODER DE LA AVENTURA

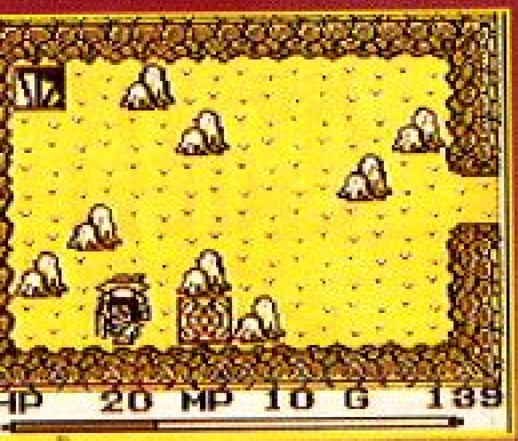
El Árbol del Maná no es un simple monumento natural de extraordinaria belleza, sino que contiene una increíble fuente de poder. Los Caballeros de Gemma ya tuvieron que intervenir en una ocasión para recuperar su dominio. Pero ahora, el peligro vuelve a rondar el Santuario donde se encuentra este objeto centenario. El Señor de las Tinieblas y su hechicero Julius, jefes del Imperio de Glavie, conocen el secreto del Árbol del Maná. Saben que la puerta de entrada del Santuario está sellada por el Pendiente del Maná, y que la poseedora de esta preciada joya es una hermosa joven...

Como en la Edad Media los rumores también corrían a gran velocidad entre las gentes, estas noticias han llegado a tus oídos, convirtiéndote en el protagonista de esta excitante aventura. Empezarás como esclavo en el Castillo de Glavie, y deberás convertirte en el más valiente de los guerreros y en el más inteligente de los mortales, pues serán muchos los objetos que habrás de encontrar y utilizar correctamente. Si lo haces así, recorrerás infinidad de lugares: seis villas distintas, zonas húmedas, bosques, castillos, y, por supuesto, la imponente ►

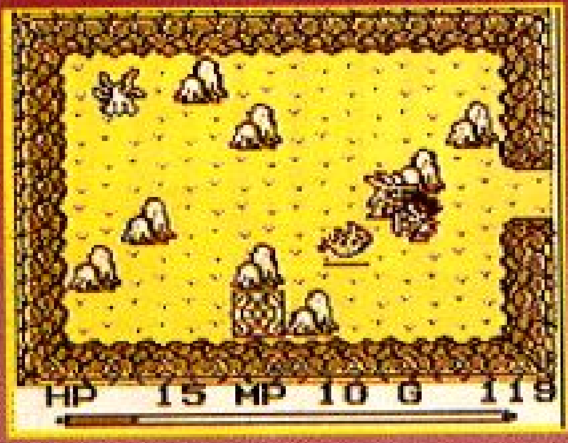


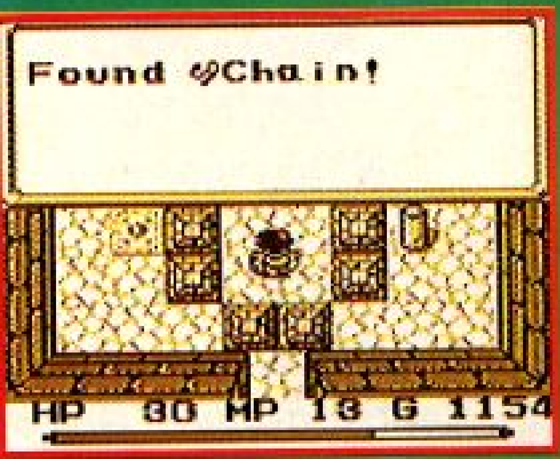






Los amantes de los juegos de rol podrán disfrutar en su pequeña Game Boy de una extraordinaria aventura, que incluye todos los elementos de la clásica Edad Media.





Cadena



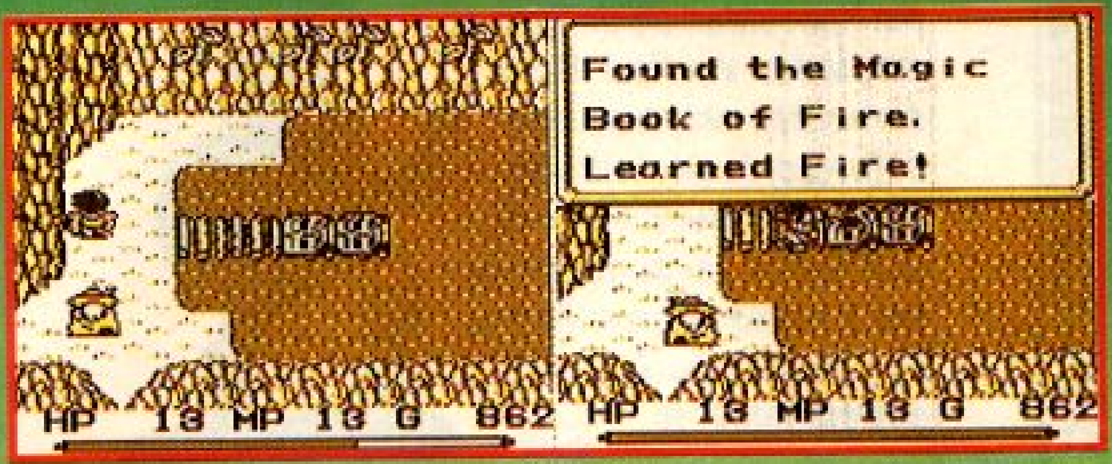
Espejo



Hacha



Pico



Fuego



Llave bronce

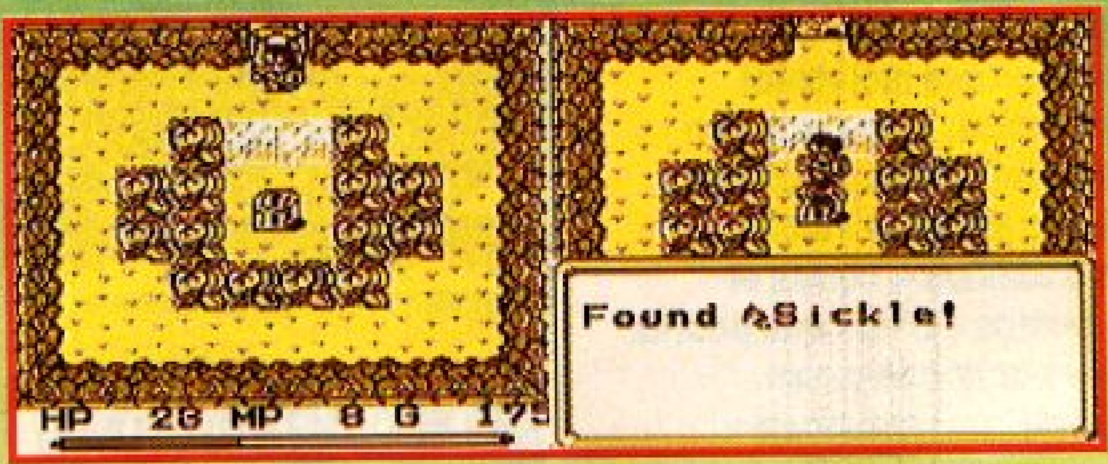
Una ayuda a tiempo

Si quieres empezar con buen pie la partida, allá van unos objetos que te servirán de mucha utilidad. Están ordenados cronológicamente según van apareciendo en la aventura.

1.- HACHA: *Se compra en una tienda que está situada a las afueras del primer pueblo de tu recorrido. Fundamental para seguir avanzando, ya que tiene un gran poder.*

2.- PICO: *En un principio te lo proporcionará Bradock en su casa de las cataratas, pero también los podrás conseguir en las arcas de los enemigos. Con su ayuda podrás romper las paredes falsas de la cueva y las piedras que cortan el paso.*

3.- LLAVE DE BRONCE: *Se halla al sur de la zona de marismas. Tendrás que acabar con todos los caimanes para que aparezca un arca. En su interior se encuentra esta llave, que abrirá la extensa Cueva del Este.*



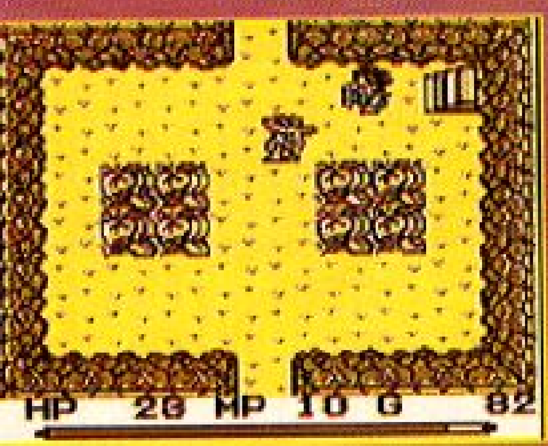
Guadaña

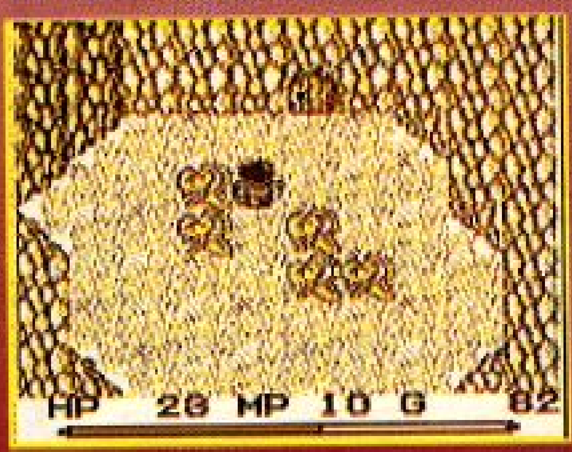
4.- GUADAÑA: *Una vez dentro de la Cueva del Este, y en una de sus múltiples salas, hay una zona resbaladiza en la que verás un arcón. Dentro de él se encuentra la guadaña que te ayudará a salir de esa zona.*

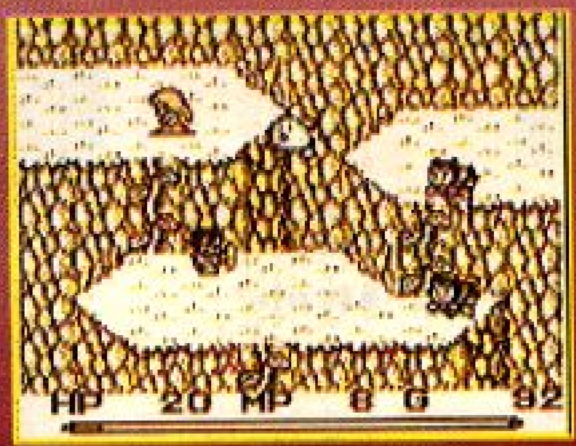
5.- FUEGO: *Esta poderosa magia será tuya siempre que venzas a la temible Hydra que se encuentra al final de la Cueva del Este.*

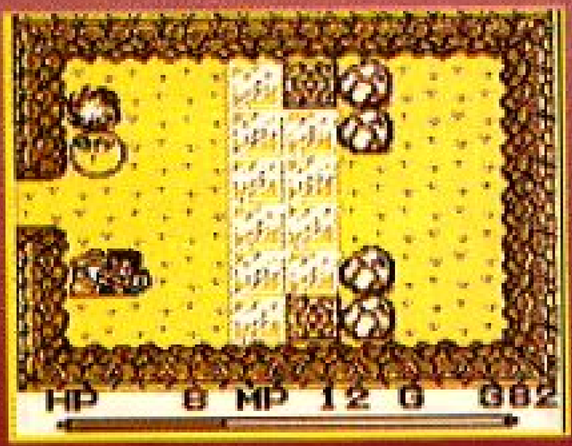
6.- ESPEJO: *Lo encontrarás también al vencer a Hydra, el dragón de dos cabezas. Al mostrárselo al mayordomo de Kett, éste se transformará en una bestia que tendrás que eliminar, si quieres continuar tu recorrido por las habitaciones del castillo.*

7.- CADENA: *La hallarás dentro de un arca, en una de las habitaciones del castillo. Para salir de la zona donde la has encontrado, deberás engancharla al tronco que verás en el otro lado. Esa es la mecánica de su uso.*









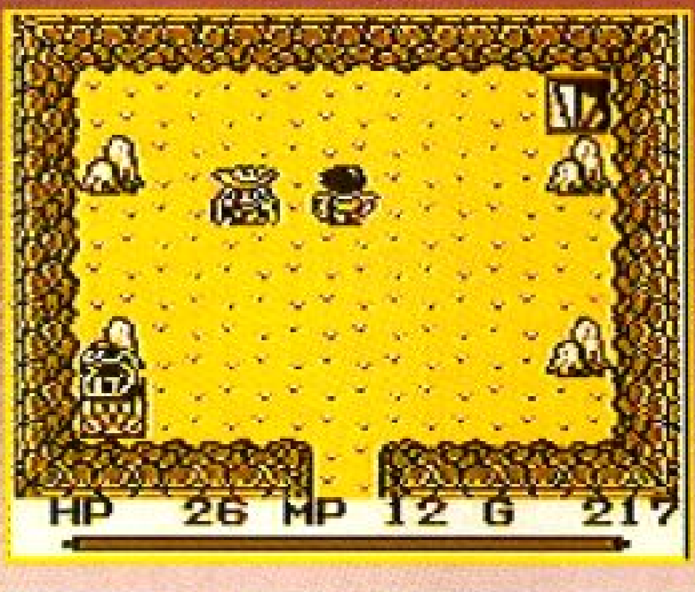


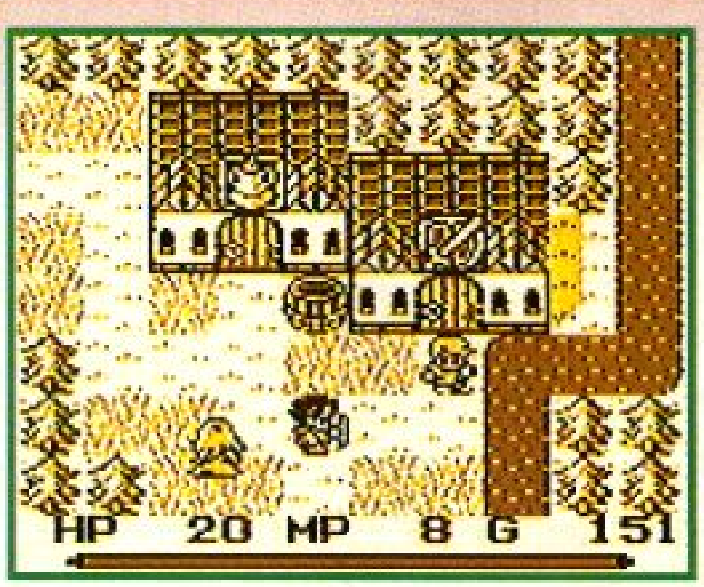
Por la senda del rol

En cuanto empieces a jugar con «Mystic Quest», te vendrá a la memoria un cartucho clásico dentro de los juegos de rol, «The Legend of Zelda», que precisamente aparece también por estas fechas para la portátil de Nintendo. La estructura escenográfica, es decir, los lugares por los cuales se desarrolla la acción, son muy parecidos, así como la mecánica del juego. Pero esta similitud no resta en absoluto calidad al cartucho, sino que supone un seguro de diversión y adicción.

Como todo buen juego de rol, tiene una pequeña pega: antes de empezar a jugar, deberás leerte las instrucciones detenidamente . Sólo así podrás utilizar todas las posibilidades de que dispones y encontrar los diversos objetos que necesitas, sin necesidad de dar demasiadas vueltas. Pero si realizas este pequeño esfuerzo, te encontrarás ante un cartucho con el que tienes aseguradas horas y horas de aventura y, por encima de todo, de entretenimiento. **Boke**





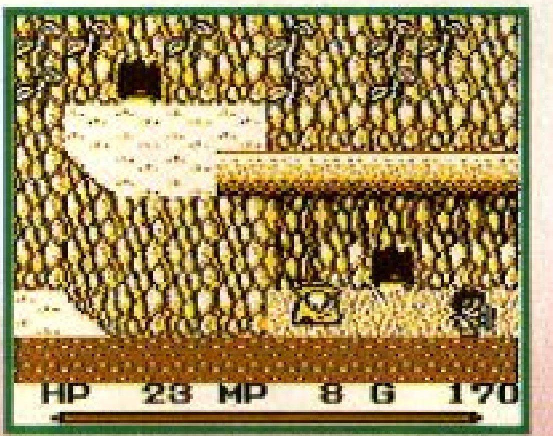


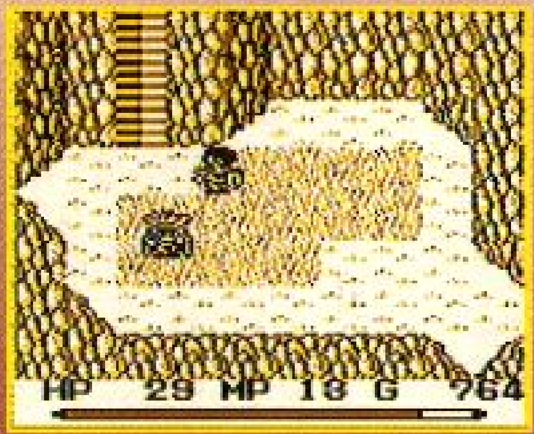
➤ montaña en cuya cima se encuentra el Árbol del Maná.

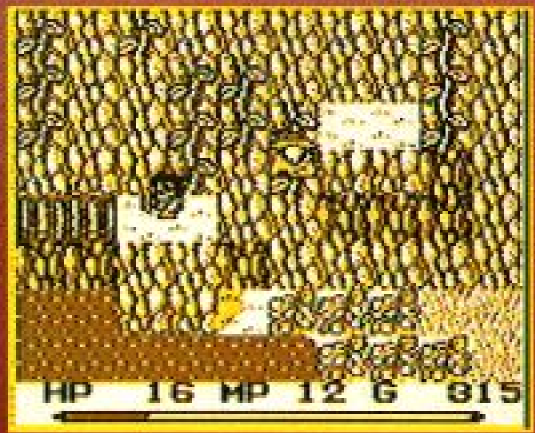
A lo largo de la aventura deberás cuidarte de los monstruos que habitan las salvajes tierras del país de Gemma. Con un solo golpe de espada (o del arma que lleves en ese momento) bastará para deshacerte de algunos de ellos, pero otros son más fuertes y necesitarás varios para eliminarlos. Muchos de ellos esconden arcas con objetos que te serán de mucha utilidad, como caramelos sanadores o antídotos contra el veneno. Además, te proporcionarán puntos con los que podrás comprar en las tiendas de los pueblos por donde pases.

Un importante detalle es que podrás dar a tu personaje el nombre que quieras, y otorgarle sus propios poderes a medida que se desarrolla la aventura. También crearás al protagonista femenino, la chica que te acompañará durante buena parte del juego y que te será de mucha utilidad en el último tramo.

Si no te asustan los retos difíciles y quieres pasar unos ratos inolvidables, adéntrate en el reino de Gemma y descubre los secretos del Árbol del Maná. Te asombrarán.











ROL
NINTENDO
Square
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 1
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 2

Gráficos — 75
Resalta la gran variedad de escenarios. Hay monstruos, como la Hydra, muy conseguidos.

Música — 77
Acertada. Tiene cierto aire medieval que le va como anillo al dedo.

Sonido FX — 74
No es un juego para que se luzcan los creadores de sonidos FX.

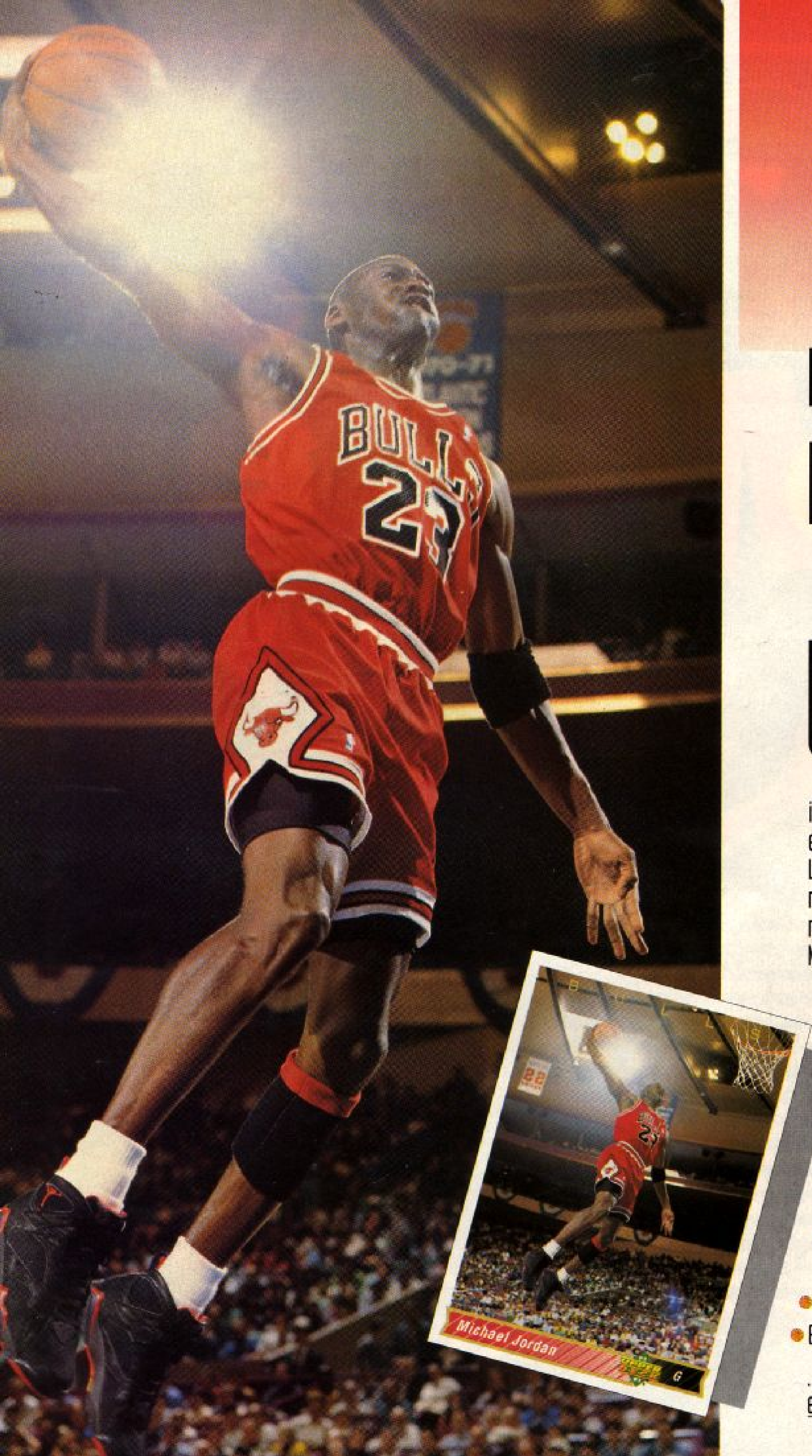
Jugabilidad — 78
Las opciones del personaje van aumentando según avanza el juego. Además, puedes crearlo a tu gusto.

Adicción — 79
En cuanto empiezas a encontrar objetos y nuevos caminos, no podrás parar la aventura.

Total — 78
Uno de los mejores juegos de rol que he podido disfrutar para la portátil de Nintendo.

Lo Mejor
- Las diferentes posibilidades de juego del personaje.
- La enorme capacidad de adicción.

Lo Peor
- Que los diálogos no estén traducidos al castellano.
- Que sólo se puedan salvar dos partidas.



ENTRA EN JUEGO

con

LAS TARJETAS NBA DE UPPER DECK

¡Toda la acción y la fuerza de la NBA presentadas espectacularmente como solo UPPER DECK puede hacerlo! Las tarjetas coleccionables UPPER DECK te ofrecen las más recientes y esperadas imagenes del basket norteamericano. ¡Todas las estrellas consagradas de la NBA y también los nuevos "top rookies"!

- Edición "High Series" de 255 tarjetas. ¡Una colección premiada por la propia NBA!
- ¡Las jugadas más espectaculares a todo color y por las dos caras!
- Biografías y estadísticas en cada tarjeta
- Todas las tarjetas llevan un holograma exclusivo que garantiza su autenticidad
- En el interior de los sobres puedes encontrar uno de los 9 fantásticos hologramas UPPER DECK ¡Búscalos!
- Tarjetas especiales sobre los jugadores más famosos
- El álbum de la colección se vende por separado en el kiosk

... por todo ello, cada tarjeta coleccionable UPPER DECK es mucho más que un cromo. ¡Compruébalo!

Nobody Does Basketball Like

UPPER DECK™




ZOMBIES



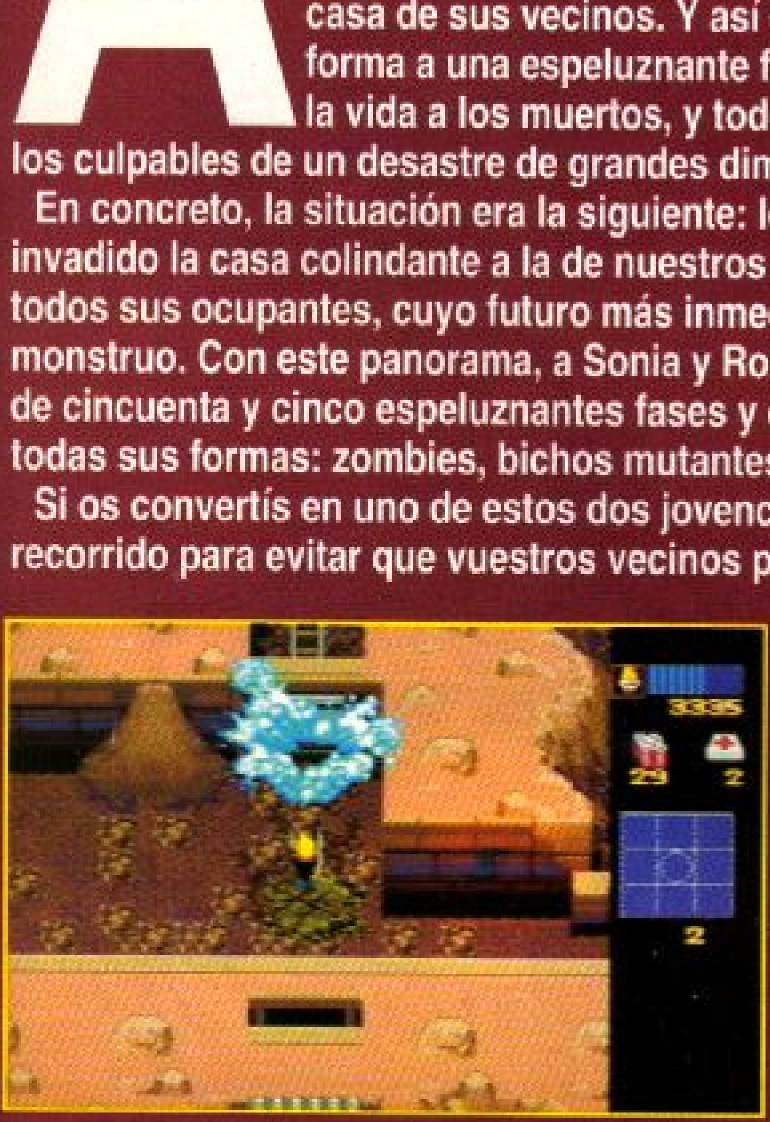
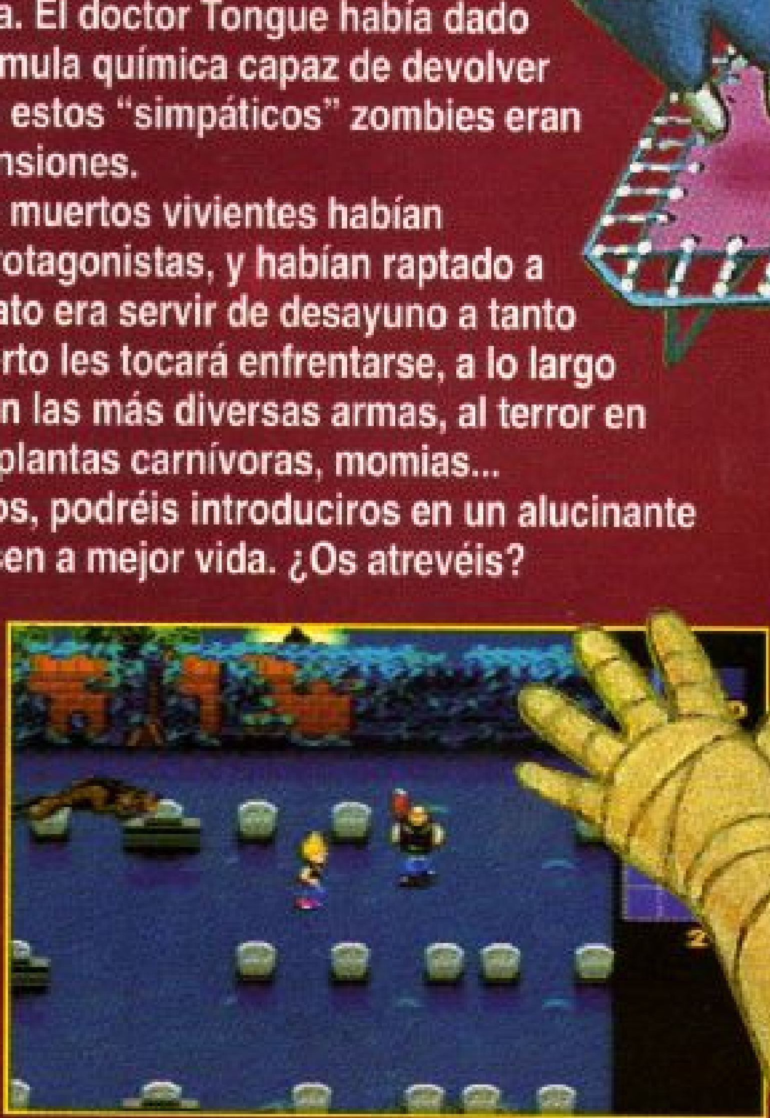
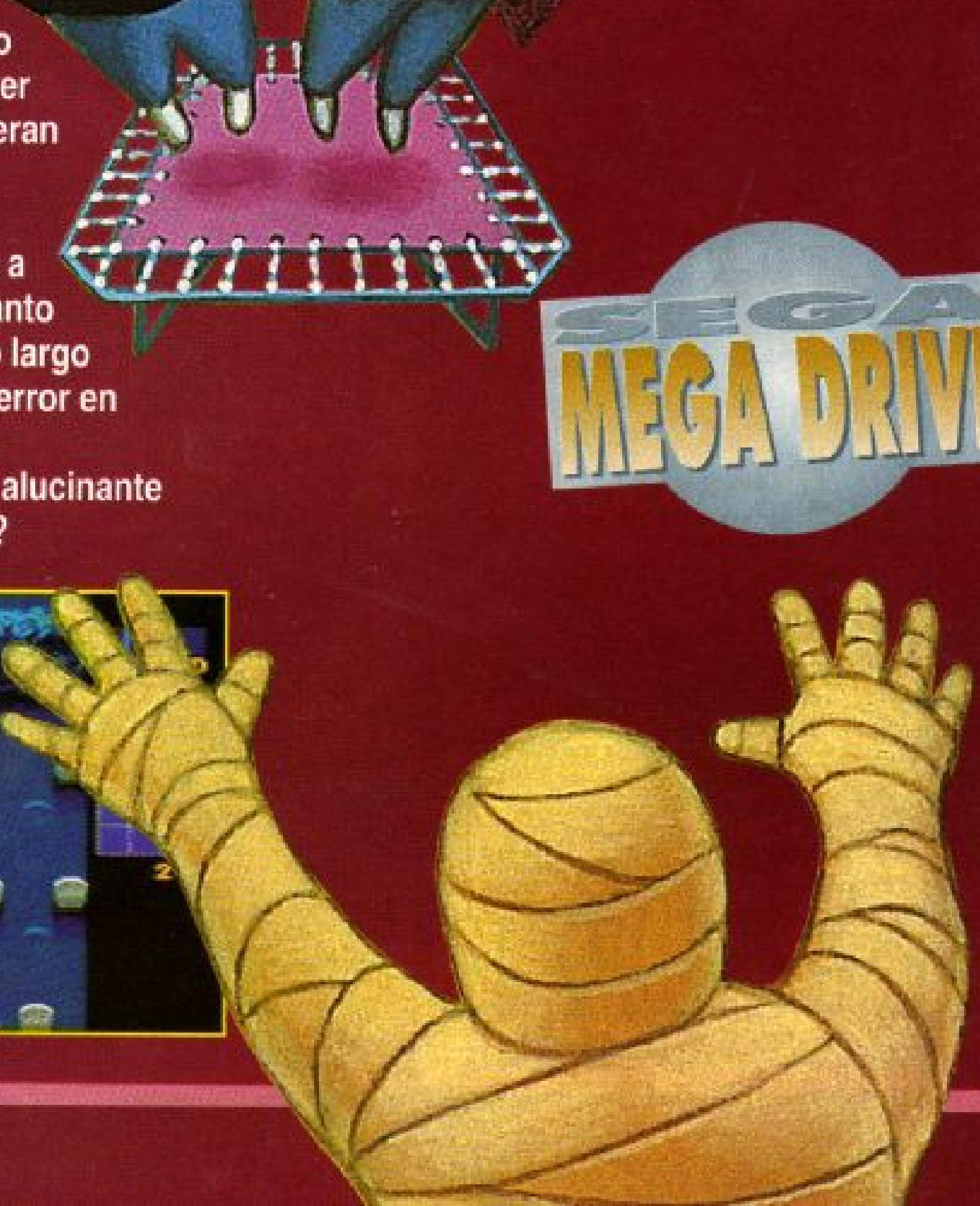
¡MATEN A ESOS MUERTOS!

A los truenos y relámpagos que rompían la noche de un conocido pueblecito serrano, se unió un grito desgarrador. Sonia y Roberto, dos jóvenes rockeros de lo más enamorado, se percataron de que algo anormal estaba ocurriendo en casa de sus vecinos. Y así era. El doctor Tongue había dado forma a una espeluznante fórmula química capaz de devolver la vida a los muertos, y todos estos "simpáticos" zombies eran los culpables de un desastre de grandes dimensiones.

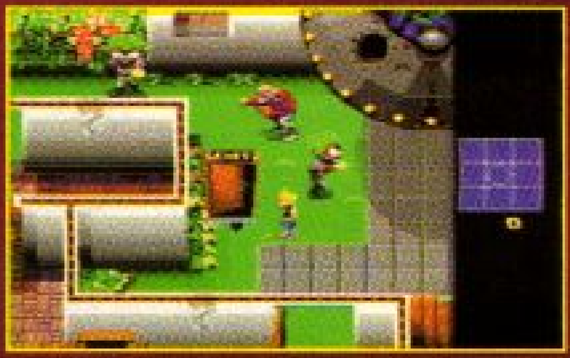
En concreto, la situación era la siguiente: los muertos vivientes habían invadido la casa colindante a la de nuestros protagonistas, y habían raptado a todos sus ocupantes, cuyo futuro más inmediato era servir de desayuno a tanto monstruo. Con este panorama, a Sonia y Roberto les tocará enfrentarse, a lo largo de cincuenta y cinco espeluznantes fases y con las más diversas armas, al terror en todas sus formas: zombies, bichos mutantes, plantas carnívoras, momias...

Si os convertís en uno de estos dos jovencitos, podréis introduciros en un alucinante recorrido para evitar que vuestros vecinos pasen a mejor vida. ¿Os atrevéis?

SEGA MEGA DRIVE

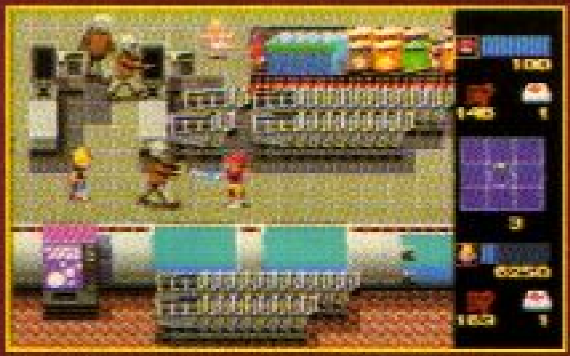






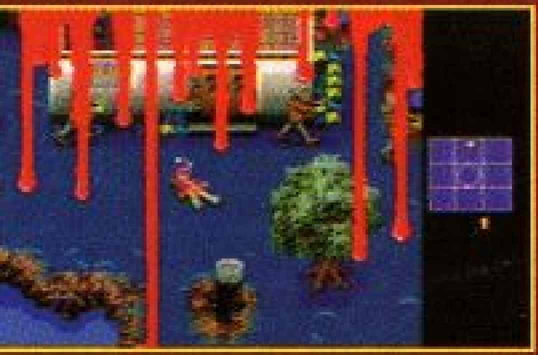



n campo de rugby es un buen lugar ara correr un poco. Pero cuando te ersiguen estos monstruos, no pararás asta encontrar la puerta de tu salvación.

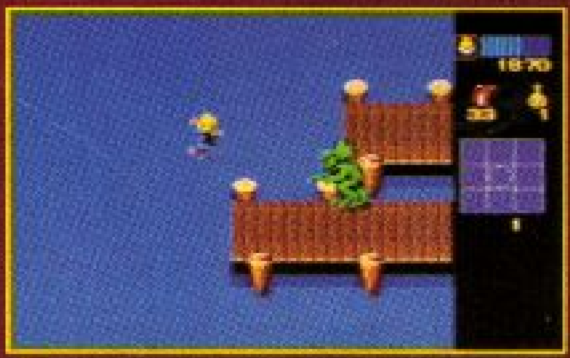
Un juego en el que encontrarás zombies, momias, horribles seres mutantes... en fin, el paraíso de todos los amantes de una buena película de terror.



Vuestros vecinos pueden estar ocultos en cualquier lugar. El problema es dar con ellos cuando zombies y demás criaturas del averno acechan todos vuestros pasos.







Hasta los esqueletos tienen ganas de aprender cosas nuevas, aunque se trate de modernas formas de acabar con vosotros. Por si acaso, procurad no cercaros mucho a estos estudiantes.






Escalofríos de diversión

Nos encontramos ante un juego que es tan macabro como divertido, en el que se percibe a la legua el toque de Lucas Arts. Sólo ellos podían dar a este título la dosis justa de terror y comicidad con la que cuenta. Por lo demás, el juego posee unos excelentes escenarios en 3D, aunque debido al elevado número de fases, no se puede evitar la repetición de ciertos elementos. De todos modos, este detalle no os impedirá pasarlo de miedo cazando zombies.



Cruela de Vil

MEGA DRIVE



ACCIÓN
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 55
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 85
Perspectiva aérea cargada de todo tipo de detalles. Buenas animaciones, pese a su reducido tamaño.

Música — 82
La banda sonora aúna los elementos que definen a este cartucho: comicidad, misterio y aventura.

Sonido FX — 82
En un juego de este tipo no podían faltar gritos espeluzantes y efectos que ponen los pelos de punta.

Jugabilidad — 88
A su fácil control se añade un radar que facilita la localización de los vecinos desaparecidos.

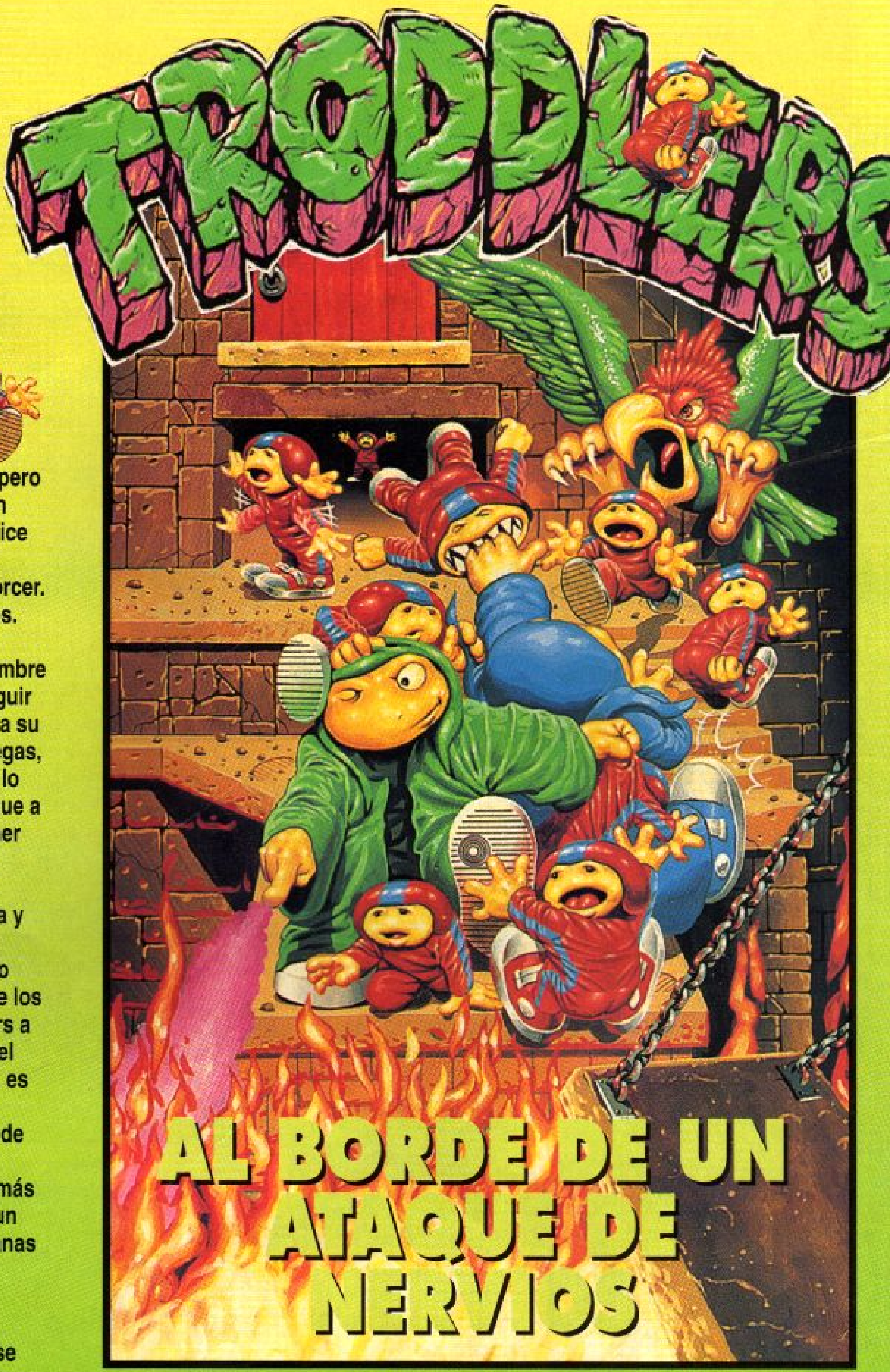
Adicción — 86
El amplio número de fases, la opción de dos jugadores, las sorpresas continuas... más que prometedor.

Total — 85
Un buen cartucho que os conducirá a un mundo plagado de monstruos y sobresaltos, y que consigue su propósito: divertir.

Lo Mejor
- Que puedan jugar dos personas al mismo tiempo.
- ¡55 fases!
- Los prácticos passwords.

Lo Peor
- El que se repitan enemigos y algunos decorados, debido al elevado número de fases.

SUPER NINTENDO



AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS

Los Troddlers son unas criaturas bastante resabidillas, pero simpáticas en el fondo. Avanzan muy tiesos, sin desviarse un ápice de su camino original, y es casi imposible que den su brazo a torcer. Vamos, que son unos cabezones.

Estos curiosos personajes aparecen en manadas y tienen la mala costumbre de colocarse estratégicamente, hasta conseguir que te salga humo por las orejas. En cuanto a su grado de laboriosidad, se parecen a sus colegas, los Lemmings, pero son todavía peores. Por lo menos éstos trabajaban por sí mismos, porque a estos recalcitrantes Troddlers se lo vas a tener que dar todo hecho...

Pues bien, tú asumirás el papel de un simpaticón personajillo mezcla de astronauta y buzo, que tiene el don de crear y deshacer bloques. Con una mágica varita (muy al estilo «Salomon's Key») y utilizando tu poder sobre los bloques, tendrás que conducir a los Troddlers a encontrar la salida de cada nivel. Claro, que el número de bloques estará limitado. Además, es posible que tengas llena la reserva y no los puedas hacer desaparecer, o quizá no te quede ninguno y debas recopilarlos por ahí.

A lo largo del juego, se presentarán más y más complicaciones que te pondrán al borde de un ataque de nervios. Pero, aunque te entren ganas de dejar que se trituren uno a uno, no te desanimes. Ya sabes que los Troddlers se consideran los mejores especialistas en desquiciar al personal, y no vas a dejar que se salgan con la suya, ¿verdad?







Cuatro en uno

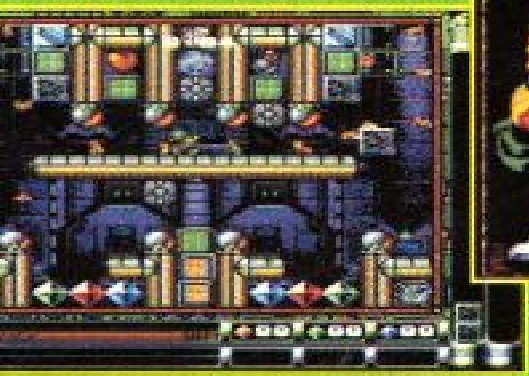


Sin ningún tipo de ayuda, debes guiar a los Troddlers hasta la salida. Tendrás que multiplicarte.





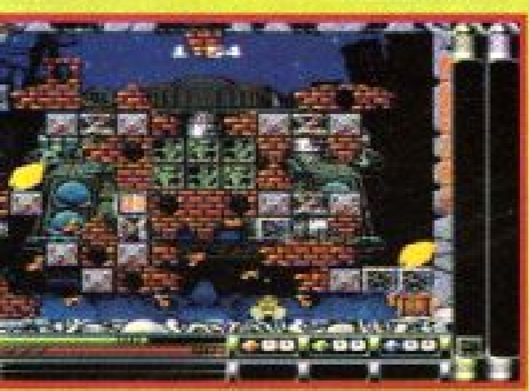
Junto con el War es el modo de juego más divertido. Tendrás que compenetrarte con tu compañero.

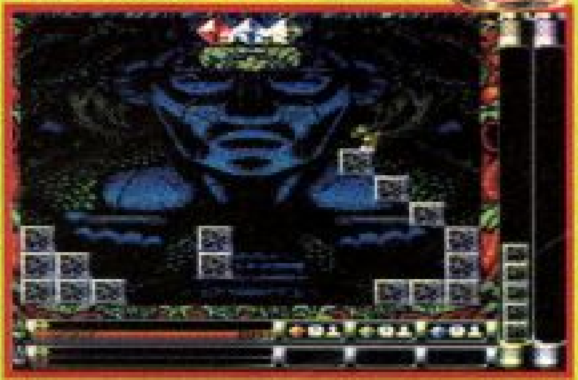


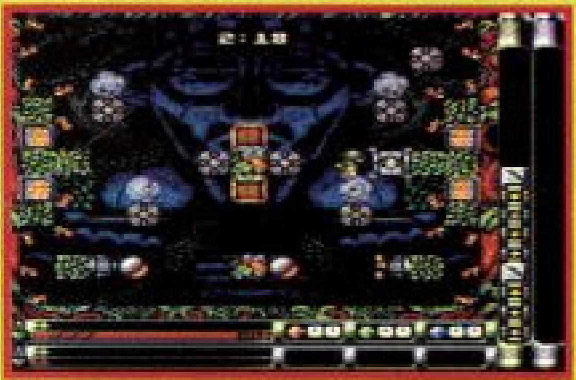
En este caso ganará aquél que consiga salvar el mayor número de Troddlers. Si la pantalla no está dividida, todo vale.



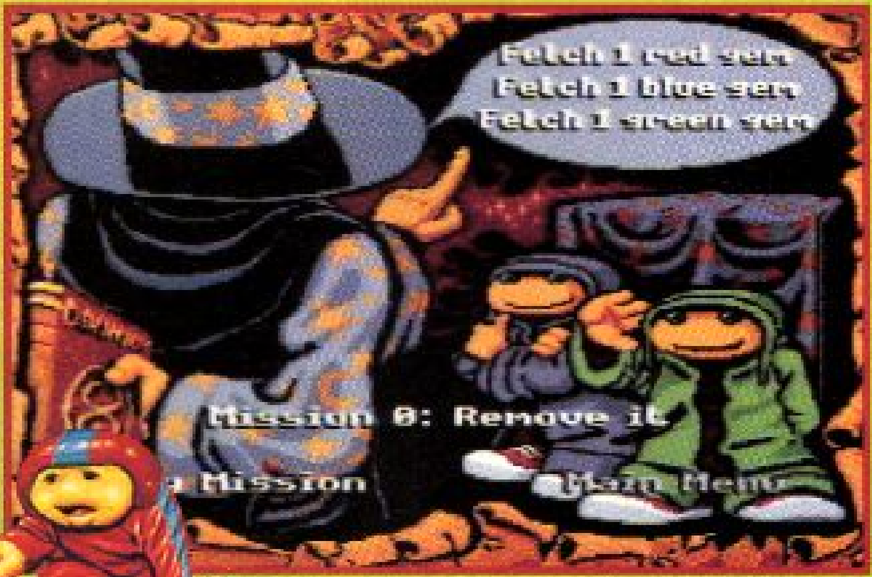
Esta opción te da la posibilidad de entrenar todas las situaciones con que te encontrarás a lo largo del juego.

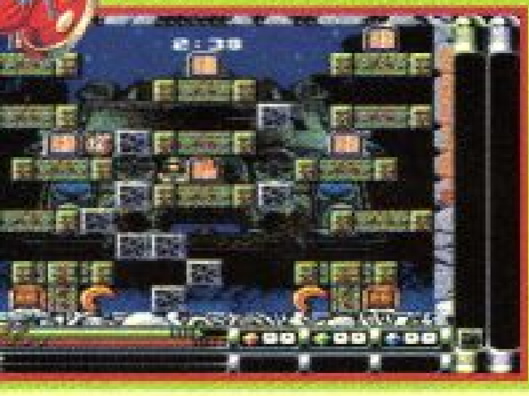














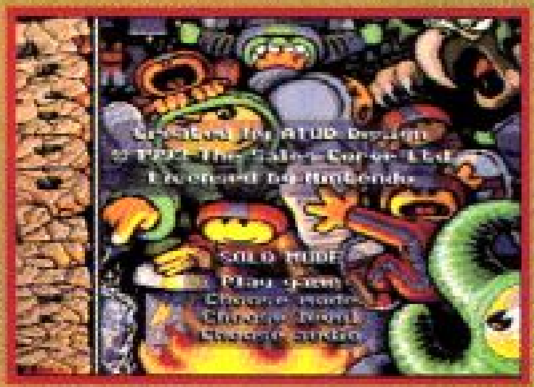


El doble de diversión

Estás ante un juego apasionante y endiabladamente adictivo, que promete viciar a los amantes de la inteligencia, los bloques y la estrategia. En su desarrollo, ha aprovechado los aspectos más atractivos de los «Lemmings» y del «Salomon's Key», logrando una perfecta combinación de ambos. Además, incluye dos variantes de cosecha propia que aumentan su calidad: el modo batalla y el modo compañía. Si el cartucho es divertido por sí mismo, ya veréis hasta qué extremos llega cuando se juega a dobles. Genial.

Teniente Ripley





INTELIGENCIA
STORM
Storm

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 75

Dentro de su simpleza gráfica, los decorados son bastante variados y hay gran cantidad de detalles.

Música — 82

Muy simpática y pegajosa, acompaña a la perfección sin llegar a resultar machacona.

Sonido FX — 82

Cuando oigas la trituradora ponerse en marcha, verás que los efectos son más completos de lo esperado.

Jugabilidad — 85

Un solo botón, paciencia y un poco de inteligencia bastarán para que te hagas con este divertido juego.

Adicción — 87

La resolución de las fases no son muy largas, por lo que no te cansarás aunque falles varias veces .

Total — 80

Uno de los juegos de inteligencia más divertidos y adictivos que existen para tu Super Nintendo.

Lo Mejor

- Que las fases sean cortas y de una resolución más o menos rápida.
- La sencillez de manejo.
- Los modos de dos jugadores.

Lo Peor

- Que los Troddlers se empeñen en caer por donde no deben.
- Que no haya manera de reiniciar la pantalla cuando ya has fallado.

NINTENDO GAME BOY

PROPHECY
VIKING CHILD



En las Tierras del Norte existe un hermoso valle flanqueado de verdes colinas y recorrido por arroyos de agua cristalina. La vida de todos sus habitantes se desarrollaba tranquila y pacífica, hasta que la maldición que años atrás anunció la Profecía se abatió sobre la región.

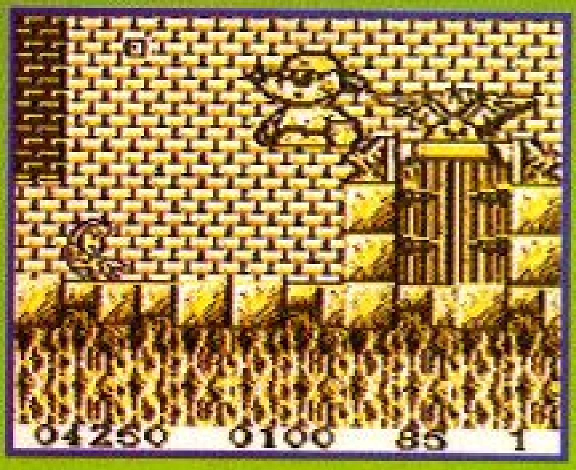
De la noche a la mañana, todo el valle quedó sumido en sombras y rebosante de monstruosos seres procedentes de otro mundo. Las gentes desaparecieron de sus casas y fueron trasladadas a la dimensión del malvado Loki. Las hordas de este dios infernal y su hijo Odín se complacían convirtiendo en cenizas las verdes praderas, mientras los vikingos sucumbían en el infierno...

A pesar de este desesperanzador panorama, no estaba todo perdido. Un joven vikingo -casi un niño- llamado Brian, se había librado del encantamiento de Odín y recorrió los bosques oscuros con la intención de destruir al dios.

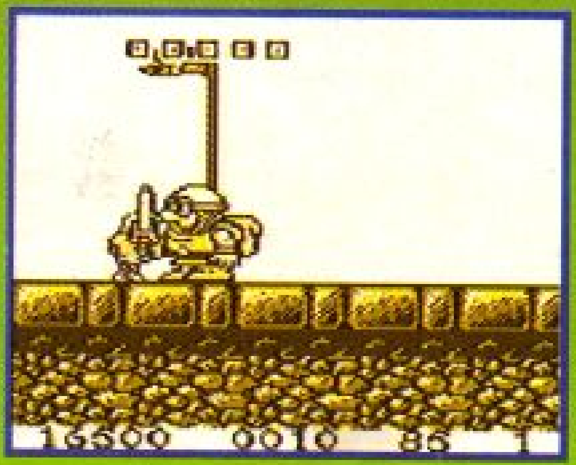
Pero antes de que este pequeño héroe pueda enfrentarse cara a cara con Odín, tendrá que deshacerse de los ocho engendros que guardan el camino hacia su guarida. Cada una de estas criaturas ha tomado posesión de una parte del país de Brian. Así, el bosque, el castillo, la aldea y hasta el fondo del lago están controlados por los diablos de Odín.

Si el pequeño vikingo puede destruir a los servidores del dios, su valle estará salvado. Ahora bien, el camino es largo y peligroso. ¿Te atreves a acompañarle?

UN VIKINGO CONTRA LOS DIOSES



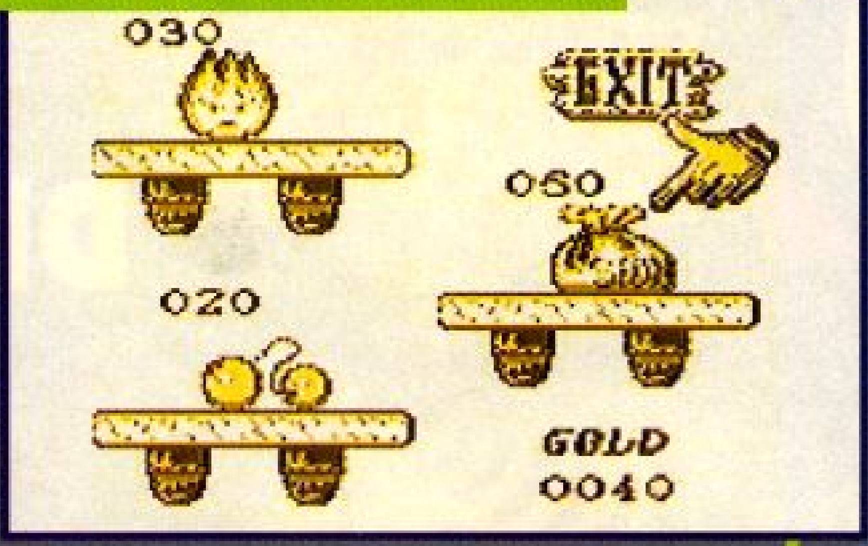






Abierto las 24 horas

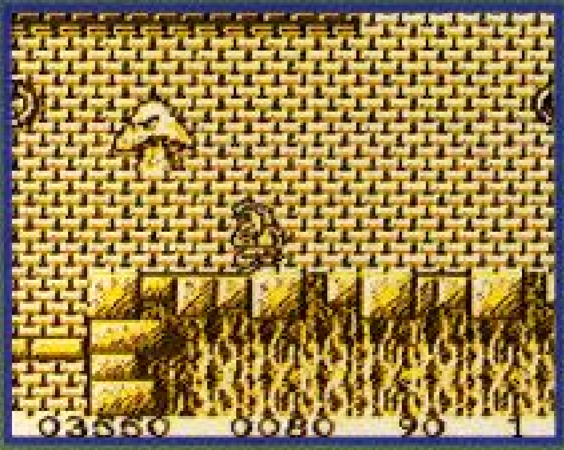




Algunos enemigos de Brian dejarán caer unas monedas cuando sean golpeados. Este dinero permitirá al vikingo comprar armas, encantamientos y energía con los que completar con éxito la aventura. Para ello, deberá dirigirse a las tiendas que hay en cada una de las fases, alguna de las cuales será difícil de localizar.





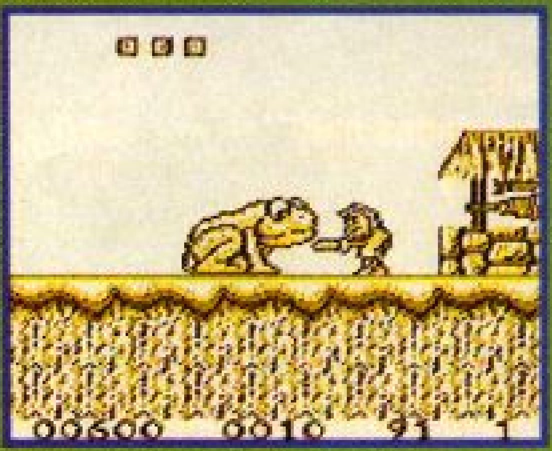


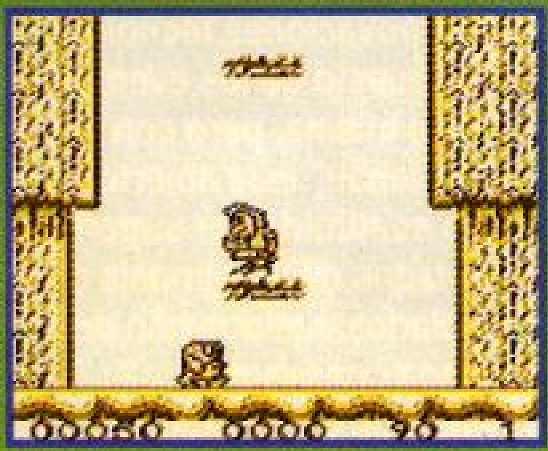


Acompaña a un joven vikingo en su desigual lucha con el cruel dios Odín.









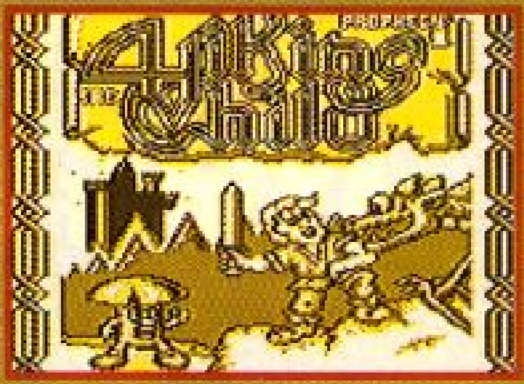
Un chico un poco difícil

Lo que más destaca de este cartucho es que puede ser cualquier cosa, menos fácil. Dos vidas y ninguna continuación son un corto equipaje para un juego lleno de correosos enemigos, enormes jefes y complicadas plataformas. Después, una vez que te acostumbres a su dificultad, descubrirás la rigidez de Brian y la pobreza de los decorados. Pero tranquilo, no te precipites en tu juicio, porque este «Prophecy» es uno de esos juegos que hay que ir descubriendo poco a poco, y que acabarán convirtiéndose finalmente en algo muy jugable.



Teniente Ripley

GAME BOY



PLATAFORMAS
GAMETEK
Imagitek
Nº jugadores: 1
Vidas: 2
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 79
Los decorados son variados y detallistas, pero a veces resultan un poco embrollados y poco claros.

Música — 78
La melodía termina por aburrir. Además, si juegas con música no se oyen los efectos sonoros.

Sonido FX — 79
Una vez anulada la música, disfrutarás de una divertida, pero corta, colección de efectos.

Jugabilidad — 80
El personaje es muy controlable menos a la hora de luchar. La espada es demasiado corta.

Adicción — 79
La elevada dificultad inicial puede conseguir que se te acaben las ganas de seguir probando.

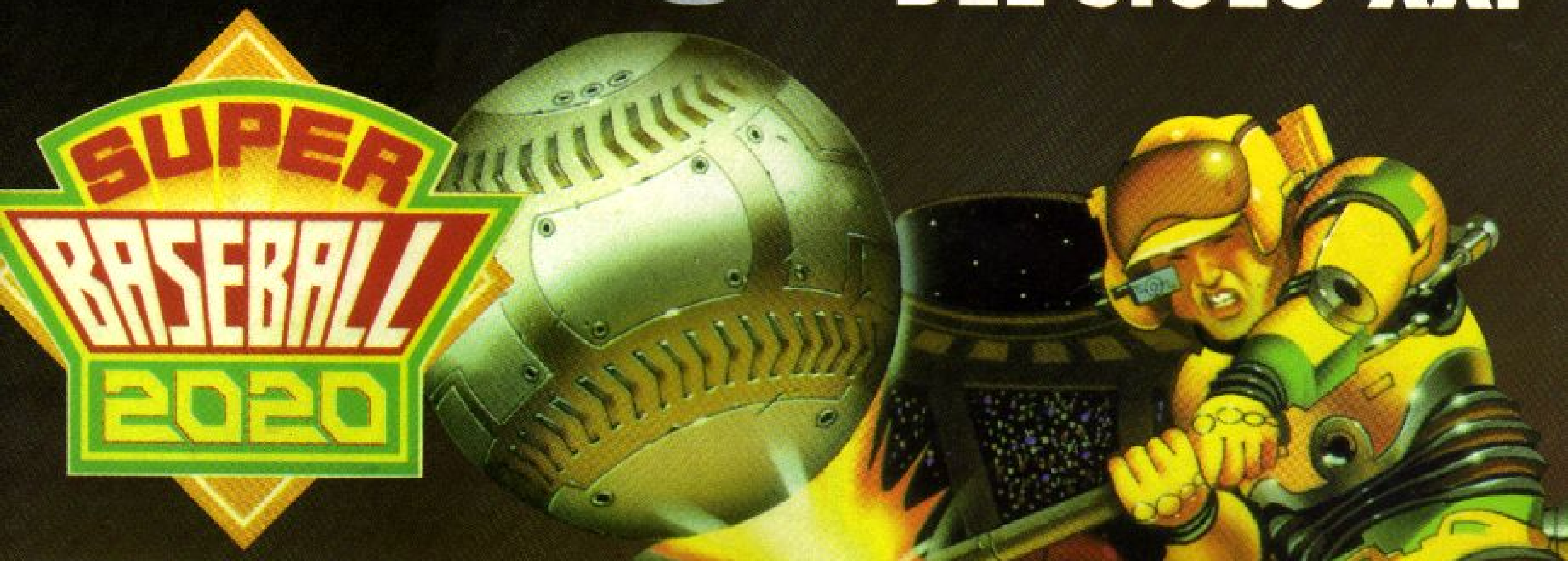
Total — 79
Un divertido juego de plataformas que hay que ir descubriendo fase a fase.

Lo Mejor
- El detalle de algunos escenarios.
- Las tiendas y las armas que en ellas se venden.

Lo Peor
- La espada es tan corta que es difícil golpear a los enemigos.
- Que no haya continuaciones.

SEGA MEGA DRIVE

EL BÉISBOL DEL SIGLO XXI

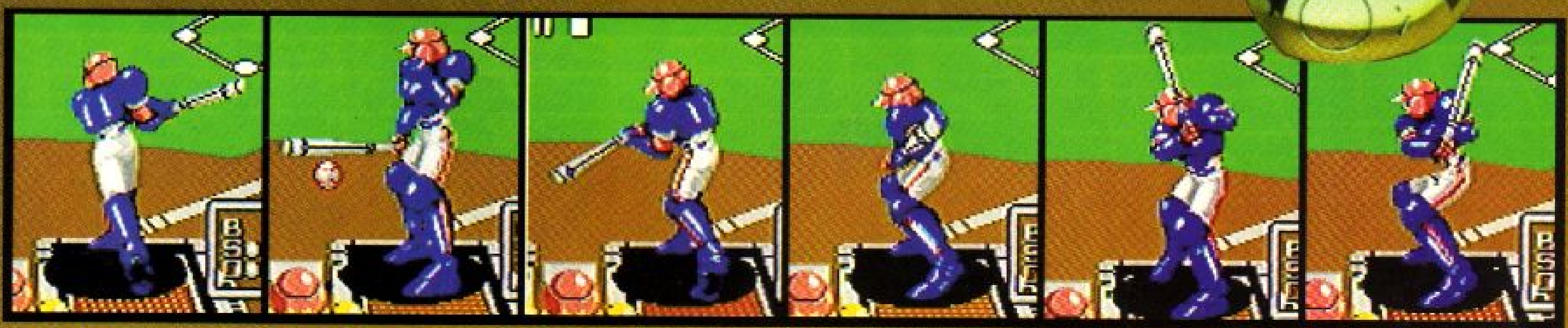


Estamos en el año 2020 y las preferencias deportivas han sufrido una transformación considerable. Las pasiones que en otros tiempos se habían centrado en el "baseball" o el "football", ahora se inclinan hacia otras latitudes. La petanca o el balón prisionero congregan a cientos de miles de espectadores, mientras equipos legendarios de la antigua Liga de Baseball Profesional arrastran una profunda crisis económica.

Sin embargo, la llegada de una mente privilegiada ha conseguido que todo esto dé un giro de 180 grados. Joseph Galleguini ha fundado la Super Baseball Asociation, el reglamento se ha modernizado y han surgido una serie de innovaciones tecnológicas que han devuelto al deporte del bate al primer puesto de los eventos de masas.

La estructura del juego continúa siendo la misma, pero con algunas novedades muy interesantes. En primer lugar, ahora el "baseball" está abierto a las mujeres y también... ¡a los robots! La hierba ha sido sustituida por superficies ultra tecnológicas y los jugadores han sido dotados de un blindaje que aumenta sus cualidades naturales. Incluso los desarbolados sueldos han dejado paso a un sistema de retribución inmediata por jugada conseguida.

Preparaos para disputar ligas con 12 equipos y disfrutad con los movimientos de un auténtico partido de béisbol. Y todo, bajo un ambiente de alta tecnología con multitud de opciones y sorpresas.











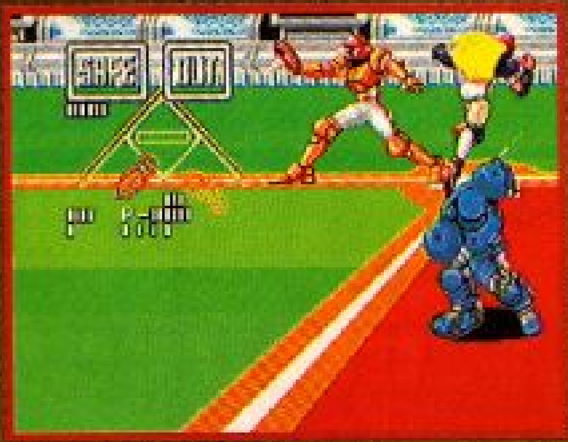












Imagínate lo que puede ser jugar al béisbol con bateadores robotizados y toda clase de innovaciones.







Una nueva joya de E.A.

Mucha atención, porque estamos ante un cartucho deportivo de 16 megas, una cifra al alcance de muy pocos. Esta enorme memoria ha ido a parar, sobre todo, al aspecto gráfico, con unos sprites de un tamaño descomunal, un movimiento excelente y una definición de muchos quilates. Y aparte de todo eso, cuenta con un elevado número de zooms y acercamientos de gran nivel.

Pero las virtudes no se acaban ahí. Los aficionados a estos deportes puramente "yankees" podrán disfrutar al máximo, ya que el programa recoge el desarrollo del juego con gran precisión e incluye nuevos aspectos (con la excusa futurista) que lo hacen aún más original. En fin, si os gusta el béisbol y no tenéis miedo al futuro, no lo dudéis, éste es vuestro juego.



Lolocop

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 12 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 88
Primeros planos vistosos y movimientos bien enlazados, aunque pierde en las perspectivas lejanas.

Música — 84
Melodías bien elegidas, con ciertos matices rockeros y futuristas al mismo tiempo.

Sonido FX — 80
Bien en la digitalización de las voces y algo escaso en los efectos de los golpes.

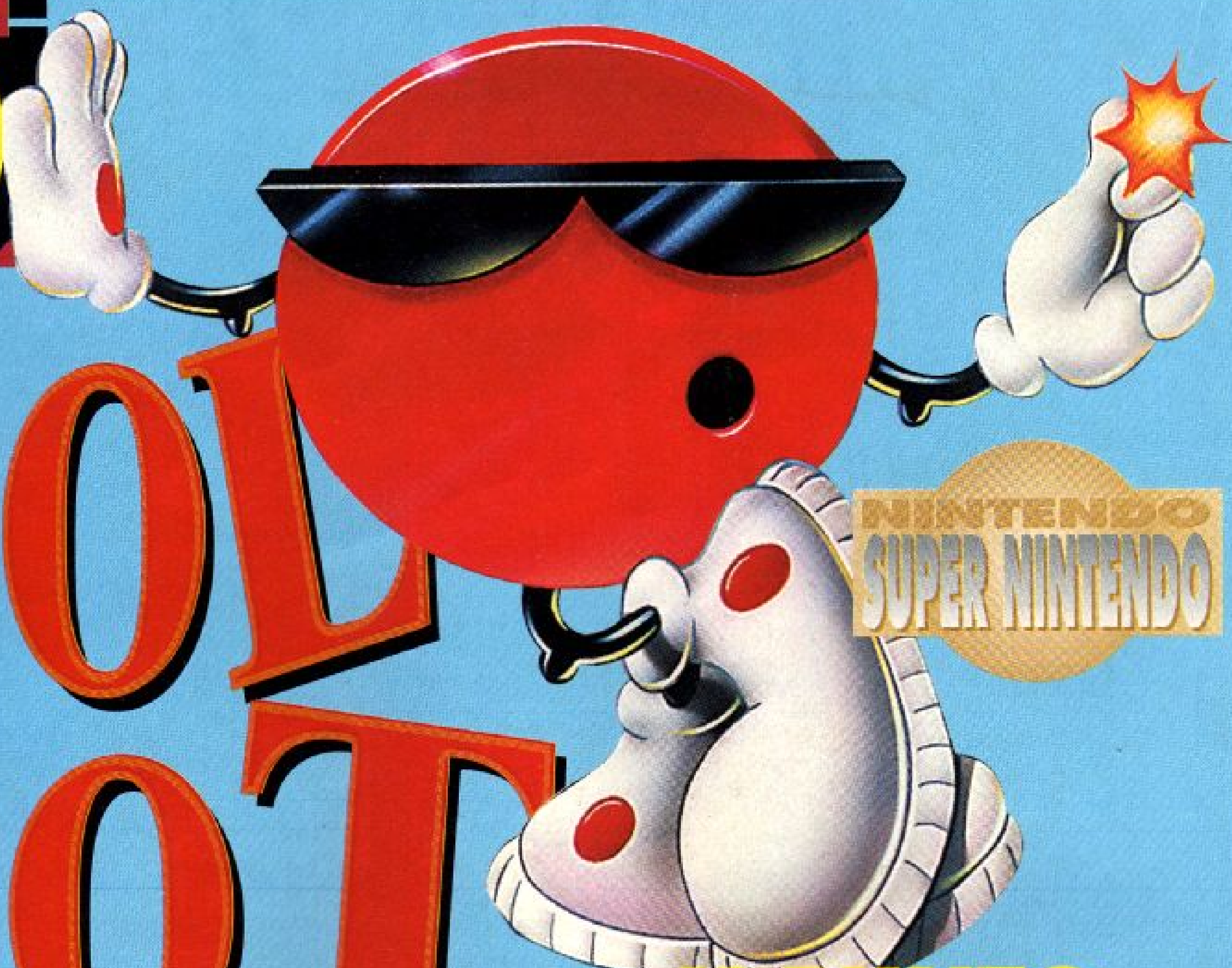
Jugabilidad — 85
No existe ninguna complicación en hacerse rápidamente con el control del juego.

Adicción — 84
Tan solo se echa en falta la posibilidad de crear una liga a nuestro antojo.

Total — 85
Uno de los mejores juegos de baseball que hasta el momento se han creado para consolas. Con muy pocos defectos.

Lo Mejor
- **Los aspectos gráficos.**
- **La originalidad del planteamiento.**

Lo Peor
- **Los pequeños detalles que le impide ser uno de los grandes (el sonido, las opciones...).**



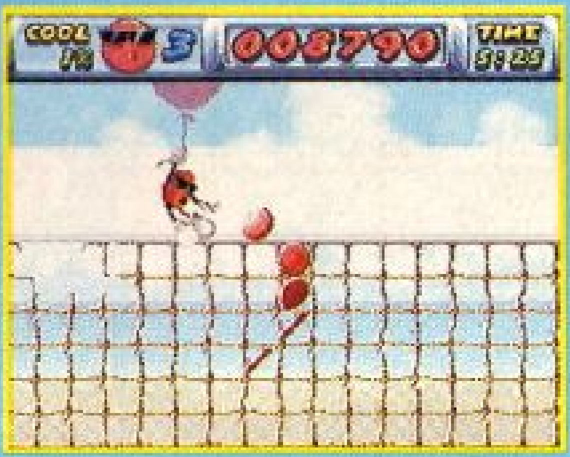
COOL SPOT ... Y PUNTO

Playas tropicales, sol y mucho surf. En fin, todo un paraíso terrenal... salvo si eres algo muy parecido a un punto y te llamas Cool Spot, porque en ese caso tus desdichas no han hecho más que comenzar.

El punto más marchoso y vacilón del mundillo consolero se enfrenta al mayor desafío de su redonda vida. El caso es que sus compañeros en la promoción de una marca de refrescos han caído en las redes de la competencia. Sólo Spot se ha librado de este cruel destino, y en sus manos se encuentra el futuro de su empresa.

Nada menos que once fases tendrá que recorrer Cool Spot, para liberar a todos sus compañeros de las jaulas en que están retenidos. Pero sólo podrá abrir estas celdas si antes ha recolectado un mínimo de treinta "puntitos", que se encuentran suspendidos en el aire . En su camino, se topará con cangrejos asesinos, peligrosas ranas y arañas venenosas que han sido contratadas por la competencia para acabar con él.

¿Podrá Spot rescatar a sus compañeros? En vuestras manos queda el conseguirlo, y el poner el punto y final a este juego.



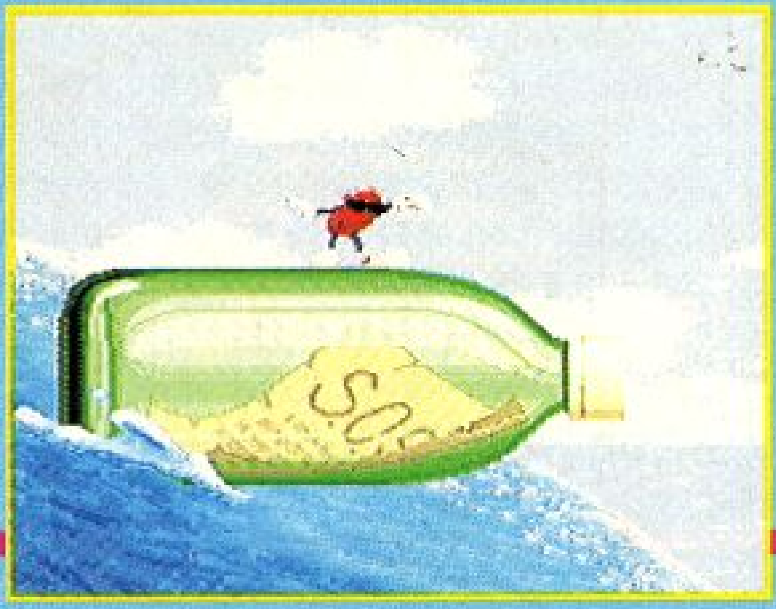








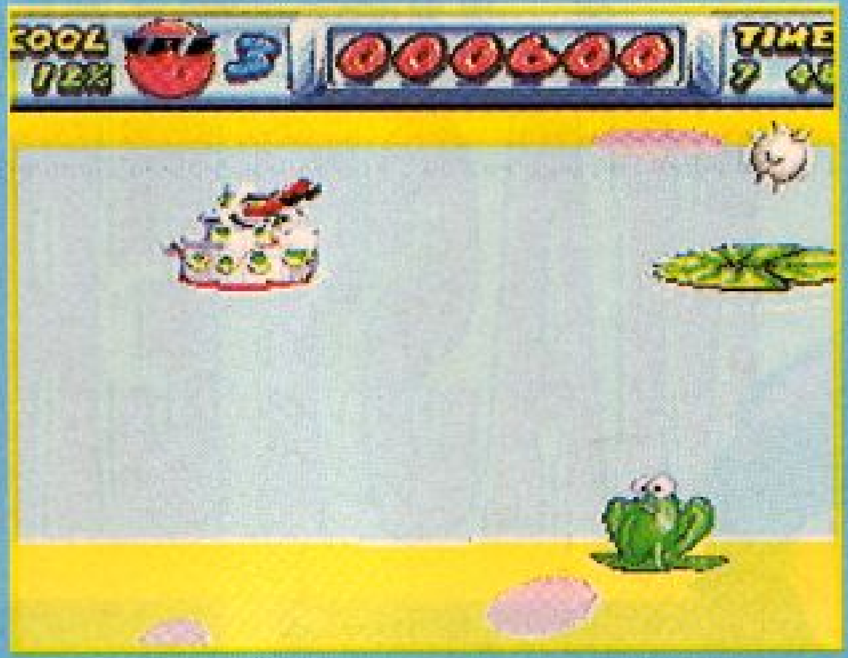






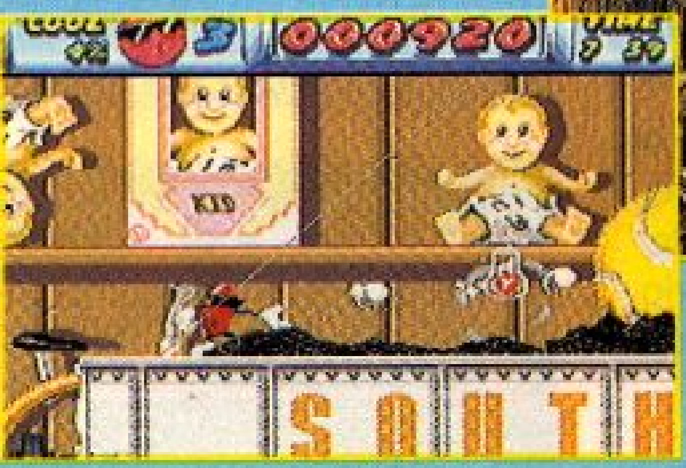




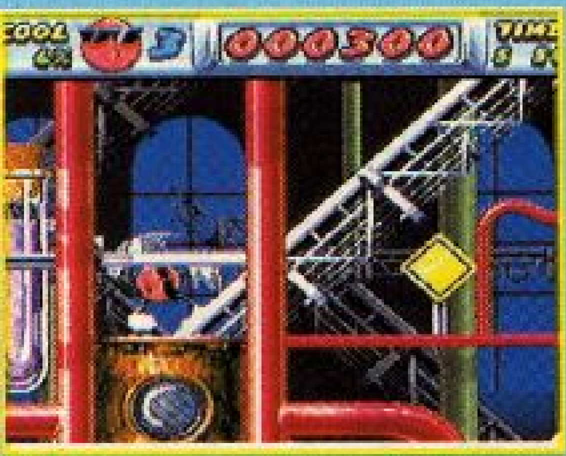


Cool Spot se enfrentará a enemigos de lo más variopinto, pero aún tendrá tiempo para presumir ante sus adversarios. No lo podrá evitar.





Cool Spot es el punto con más marcha del mundo. Y tendrá ocasión de demostrarlo durante esta espectacular aventura.





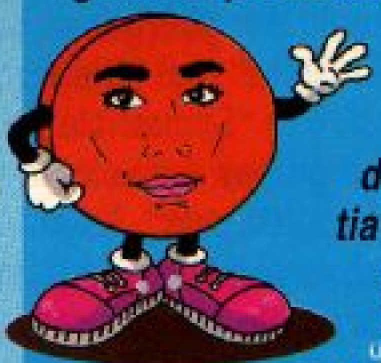




Un puntazo de Virgin

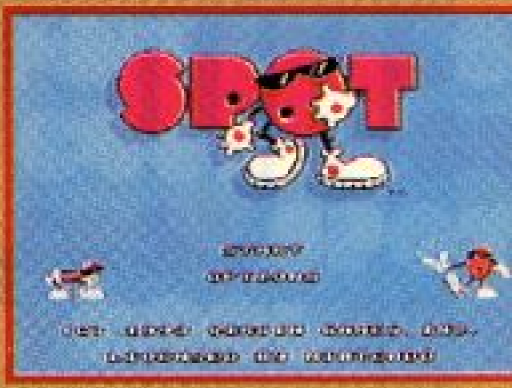
***P**or fin la compañía Virgin ha decidido lanzarse de lleno a la Super Nintendo. Y para esta importante ocasión, presenta un cartucho que causará estragos.*

Porque «Cool Spot» no es sólo uno de los "sprites" mejor animados que visitan vuestra consola. También es una entretenida aventura, y un divertidísimo cartucho cuidado al máximo en todos sus aspectos gráficos y sonoros. Todo, con la intención de aprovechar al máximo las grandes posibilidades que ofrece el "Cerebro de la bestia", que no son pocas.



Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 89
Sobresalen los excelentes movimientos del protagonista y los originalísimos escenarios.

Música — 88
Una banda sonora de lo más surfista, que comienza con "Wipe out", un exitazo de los años sesenta.

Sonido FX — 86
Todos los efectos sonoros que requiere el cartucho están bastante bien conseguidos.

Jugabilidad — 91
Es una gozada manejar al pequeño Cool Spot a través de las once fases que componen este juego.

Adicción — 90
Con tres niveles de dificultad y once fases, hay juego para rato. Sobre todo si os gusta plataformear.

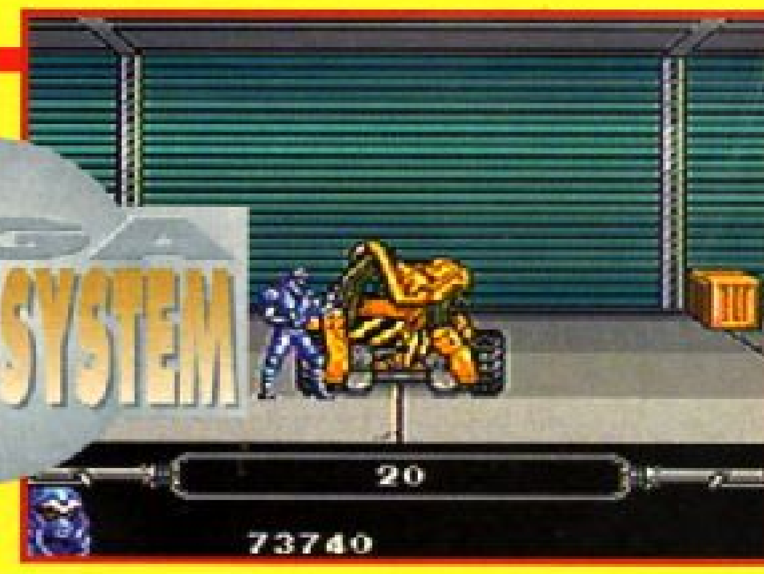
Total — 89
Un cartucho de plataformas muy divertido y cuidado hasta el último detalle, que con seguridad no defraudará a nadie.

Lo Mejor
- **No os perdáis ningún movimiento de Spot, son todos antológicos.**
- **La variedad de escenarios, todos ellos originales y divertidos.**

Lo Peor
- **En algunos momentos, el grado de dificultad es muy elevado.**

LO MÁS NUEVO







CUATRO LUCHADORES Y UN SOLO VENCEDOR

MASTER KOMBAT









El alcalde de la ciudad de Megalo ha decidido organizar una prueba que demuestre quién es el luchador más fuerte y poderoso de la Tierra. Al torneo, que tiene como escenario las calles de la ciudad, se han presentado cuatro excelentes luchadores: Hayate, descendiente de una de las dinastías samurai más importantes de Japón; González, campeón de lucha americana durante tres temporadas consecutivas; Wingberger, imponente representante de la raza aria, que tiene unos lanzamisiles implantados en sus antebrazos; y Highvoltman, antiguo trabajador de una compañía eléctrica que, tras sufrir un accidente de trabajo, posee la energía que produce una central hidroeléctrica a pleno rendimiento.

Cada uno de estos cuatro contendientes tiene sus propias armas y sus golpes especiales de lucha. Highvoltman cuenta con la "Onda Voltaica" y el "Brazo Eléctrico", Wingberger se hace respetar gracias a la "Patada Aérea de Tijera" o el "Disparo de Antebrazo", Hayate utiliza su "Bola Azul" o la "Secuencia de Golpes", mientras que González posee como golpes especiales el "Puñetazo Giratorio" o el "Salto Horizontal con Patada". Todos ellos estarán a tu disposición con sólo combinar el botón B con el pad de dirección (hacia derecha o izquierda según quieras realizar uno u otro golpe).

Así que si quieres convertirte en el mejor luchador del mundo, basta con que introduzcas este cartucho y empieces a practicar.











MASTER SYSTEM





Los usuarios de la Master, tan olvidados últimamente, podrán disfrutar de un juego que ha aprovechado al máximo todas las cualidades de esta máquina.













ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Combates
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 83
Buena definición de los personajes con elementos móviles de fondo. Todo lo que la Master puede dar.

Música — 77
Más bien baja la calidad de estos sonidos, que algunos llaman música.

Sonido FX — 80
Algo primordial en un juego de lucha, el sonido de los golpes, no ha sido cuidado lo suficientemente.

Jugabilidad — 83
Facilidad de ejecutar los golpes especiales y excelente animación de los personajes.

Adicción — 75
Especialmente adictivo para los forofos del beat'em up que sólo tengan esta consola.

Total — 81
Este cartucho, muy bien hecho, es casi una especie en peligro de extinción por la escasez de juegos de lucha para la Master.

A la sombra de un clásico

No es la octava maravilla, pero sí un cartucho que aprovecha al máximo las posibilidades de la 8 bits de Sega. Los movimientos de los cuatro protagonistas son correctos, algo fundamental en un beat'em up, y los golpes especiales son fáciles de realizar, por lo que la jugabilidad gana muchos enteros. Si a ello le añadimos unos gráficos sin ítems pestañeantes, de buena definición, y de calidad semejante al «Street Fighter II», el resultado es admirable.



De este modo, los poseedores de una Master System pueden estar de enhorabuena, pues parece que los programadores se han dado cuenta de que aún existen usuarios de esta "ancestral" consola.

Boke





Lo Mejor

• El juego en sí, debido a la escasez de cartuchos del género.
• La facilidad de realizar los golpes especiales.

Lo Peor

• Que únicamente haya cuatro contendientes para elegir.
• La extraña unión de sonidos que llaman música.



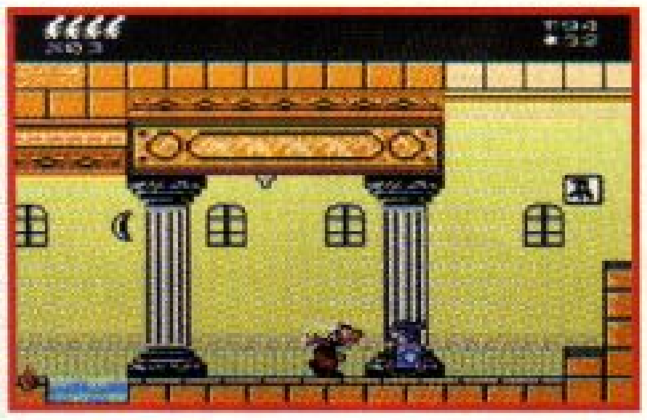
Empieza ahora tu colección de los largometrajes
DRAGON BALL
LAS PELÍCULAS
ANIME VIDEO
Una marca de animación japonesa que aterriza en España para ofrecernos los largometrajes de "Dragon Ball", así como "Los Caballeros del Zodíaco", "Porco Rosso", "City Hunter", "Nadia", etc...
Hasta hoy sólo conocías la serie de TV. Descubre ahora y alucina con la verdadera historia:
3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"
Un total de 9 películas que constituyen la filmografía completa "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.
NO LAS DEJES ESCAPAR!
Por fin en video!!
Primer lanzamiento:
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
Disponible a partir del 17 de noviembre en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.
UN FILM DE AKIRA TORIYAMA
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
LARGOMETRAJE
© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION
P.V.P. 1.995 .-pts.
Edición limitada
Cada película incluye las bases para participar en el sorteo de 10 dibujos originales de "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.
¡Una joya que puede ser tuya!
Cómic editado por PLANETA AGOSTINI
ANIME
El futuro ya está aquí!!

NINTENDO N.E.S

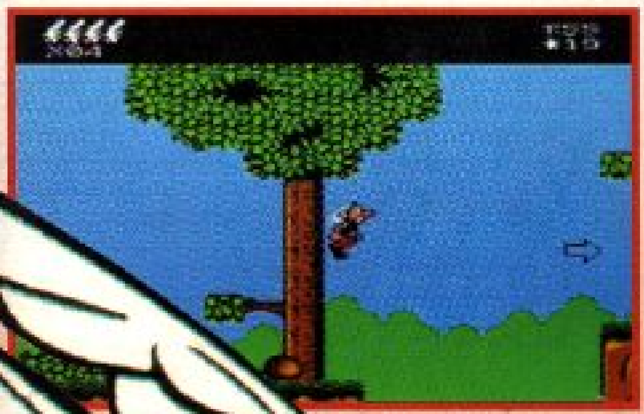
UNA DE ROMANOS

Astérix









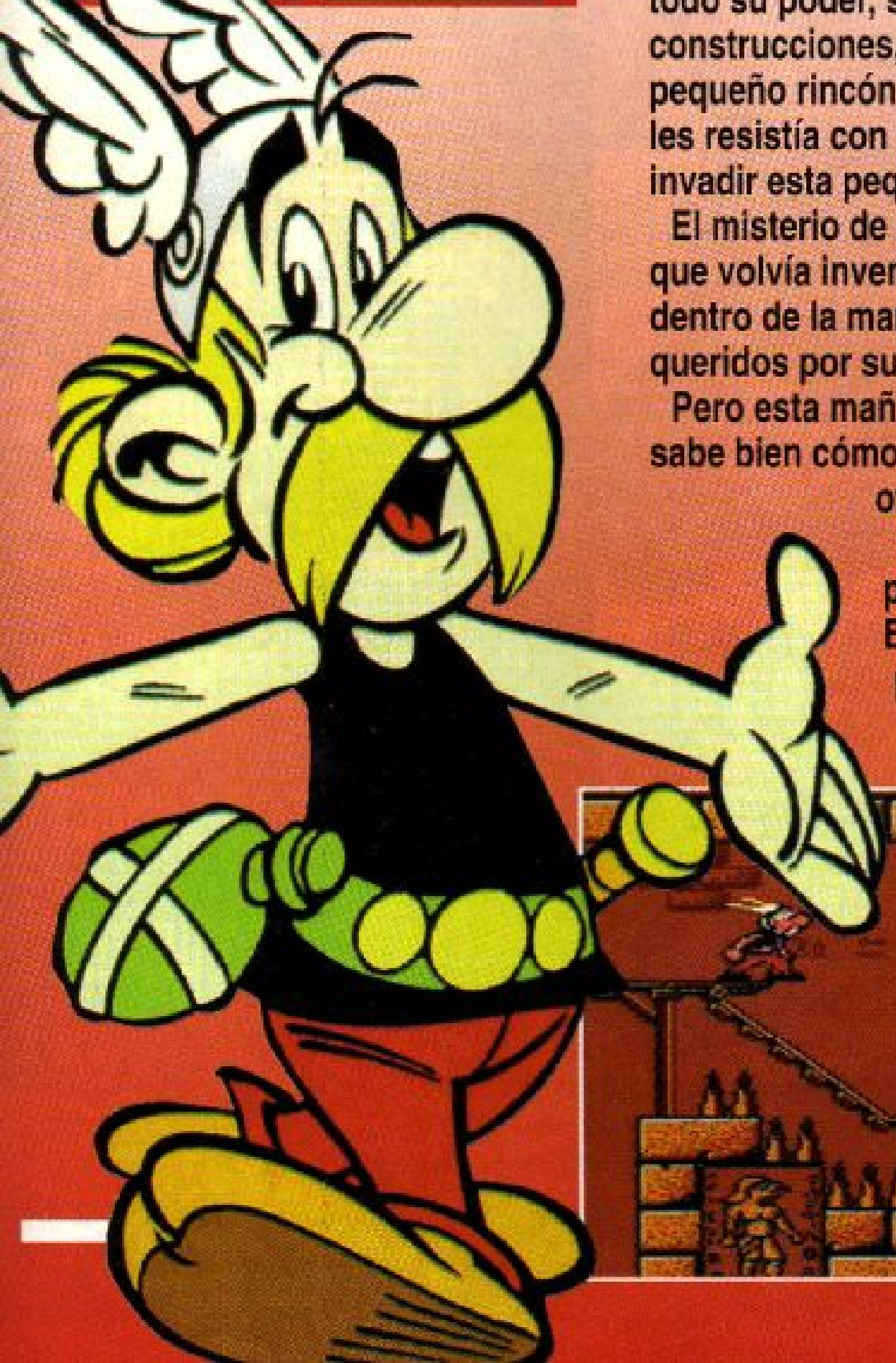


Allá por el año 50 (antes de Cristo, claro) los romanos habían conquistado todos los terrenos que rodeaban el mar Mediterráneo. Sus centurias dominaban Europa entera y construían carreteras, acueductos, circos y cosas de esas. Pero a pesar de todo su poder, sus ejércitos y sus grandes construcciones, eran incapaces de penetrar en un pequeño rincón situado en el norte de la Galia, que se les resistía con irreductible tenacidad. Ni las más poderosas tropas del César habían conseguido invadir esta pequeña aldea gala, que se burlaba de todo el Imperio tras su cerca de madera.

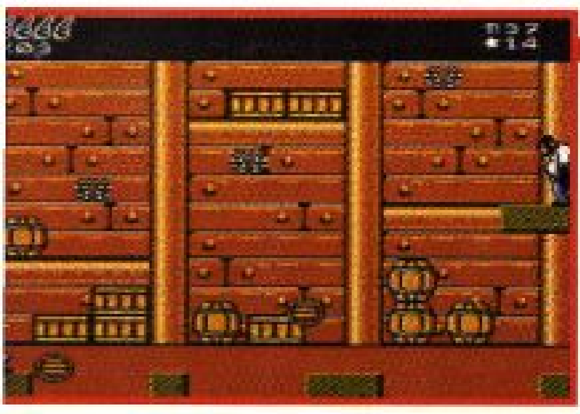
El misterio de semejante resistencia era la poción mágica que cocinaba Panoramix, el druida, y que volvía invencible a todo el que la bebía. De entre todos, el más fuerte era Obelix, ya que cayó dentro de la marmita de poción siendo niño. Él y su inseparable Asterix eran los personajes más queridos por sus conciudadanos, y juntos hacían un equipo invencible.

Pero esta mañana Obelix ha desaparecido misteriosamente, y todo parece indicar que, no se sabe bien cómo, los romanos se lo han llevado. Así que sin perder un minuto, Asterix se ha ofrecido voluntario para partir en ayuda de su orondo amigo.

Siguiendo el rastro dejado por los romanos, Asterix atravesará cuatro plataformeras fases llenas de peligros, trampas, enemigos y fases secretas. Explorar la Galia, Helvecia, desmantelar los fuertes romanos y atravesar las pirámides de Egipto, será el recorrido turístico que le tienen preparado a nuestro héroe. Y yo de ti no me lo perdería, porque nunca podrás repetir semejante viaje.

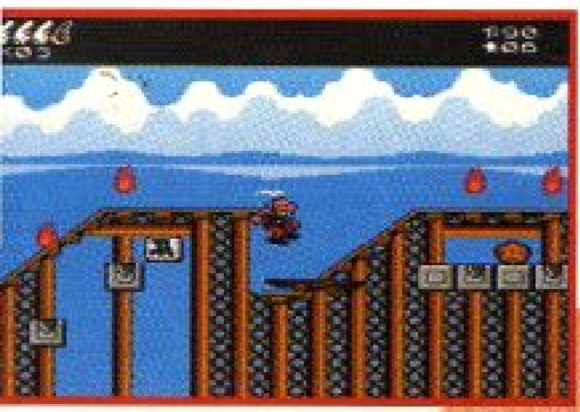


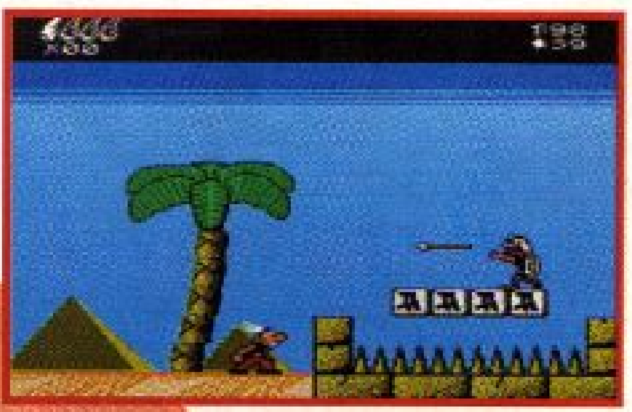








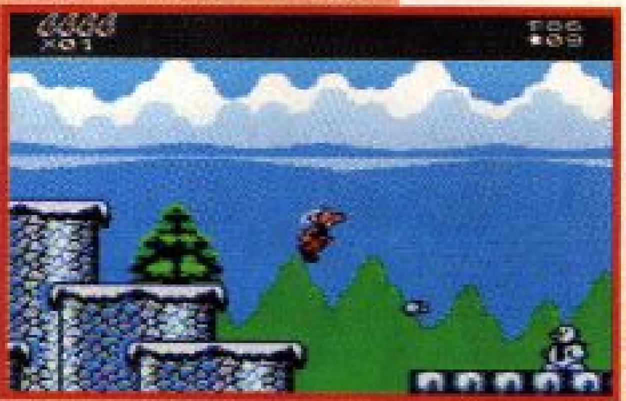












Tras su paso por Game Boy y la Super, Asterix no podía faltar en la mediana de las Nintendo.



Asterix no está de muy buen humor, porque su orondo amigo Obelix ha desaparecido. Pero seguro que se le pasa el enfado cuando consiga hacer realidad el mensaje que podéis ver bajo estas líneas.



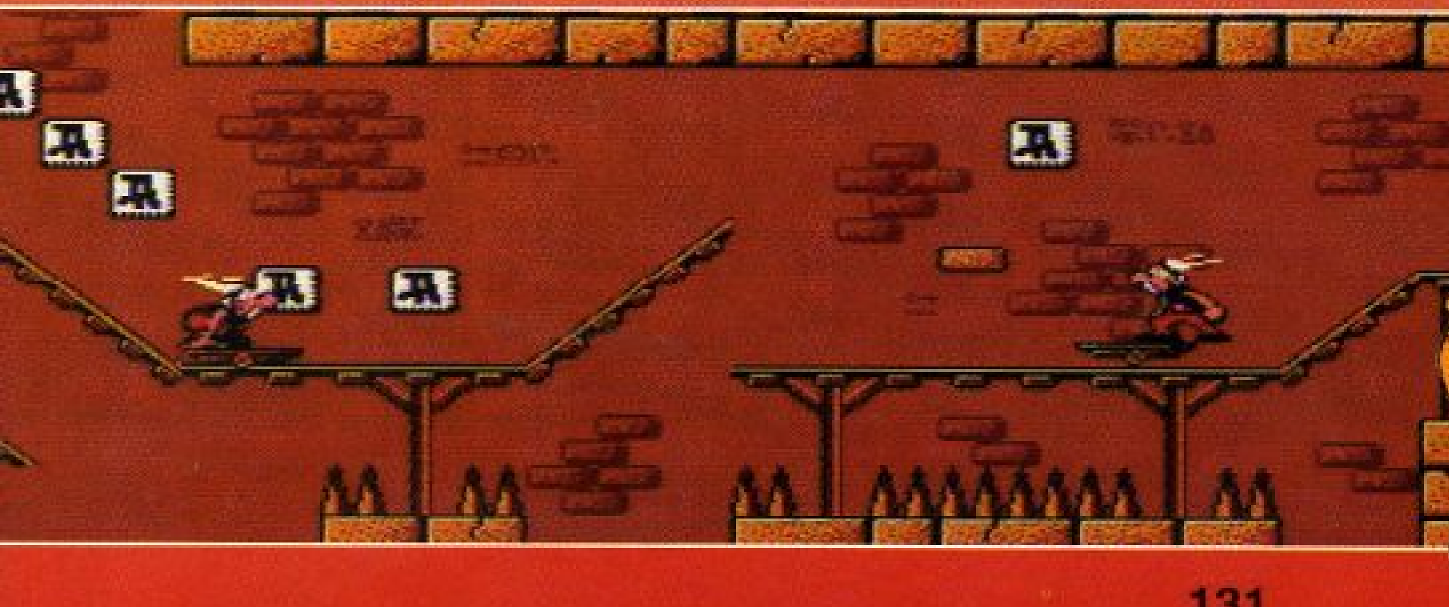
Un Asterix facilón

***D**espués de la carestía de juegos que han tenido que soportar los poseedores de la Nes, es de agradecer que se "reestrenen" con un cartucho de esta calidad. Basado en el «Asterix» de la Super, los programadores no han caído en el error de hacer una copia, sino que han sabido adaptarlo a las posibilidades de la 8 bits, logrando un cartucho divertido, de brillante colorido y enorme jugabilidad.*

Es una lástima que resulte demasiado fácil y corto. Un error de bulto que puede hacer que los virtuosos de las plataformas se queden sin diversión excesivamente pronto.

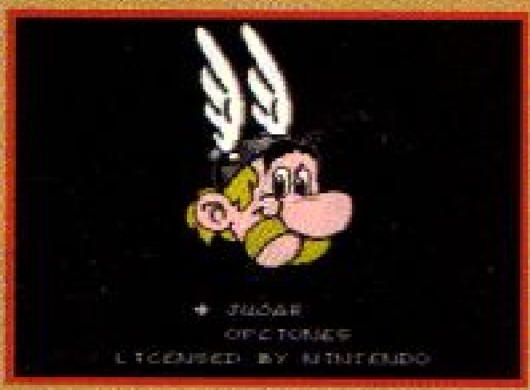
Teniente Ripley







NINTENDO



PLATAFORMAS
INFROGAMES
Infrogames
Nº jugadores: 1
Vidas:3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Gánalas
Megas: 4

Gráficos — 87

Nítidos y llenos de color. Asterix y sus enemigos están perfectamente definidos, con gran detalle.

Música — 85

Son melodías rápidas y simpáticas, que acompañan con precisión el desarrollo del juego.

Sonido FX — 84

El elenco de efectos es corto, pero suficiente para redondear el cartucho.

Jugabilidad — 88

Es uno de los cartuchos de plataformas más divertidos y fáciles de manejar que hay para tu consola.

Adicción — 87

Avanzar sin muchos problemas a lo largo de un juego variado, es algo que engancha bastante.

Total — 87

Un gran juego de plataformas, variado y lleno de sorpresas. Aunque es cierto que se echa de menos alguna fase más.

Lo Mejor

- La nitidez de los gráficos y su abundante colorido.
- Lo bien realizados que están, tanto Asterix como los romanos.

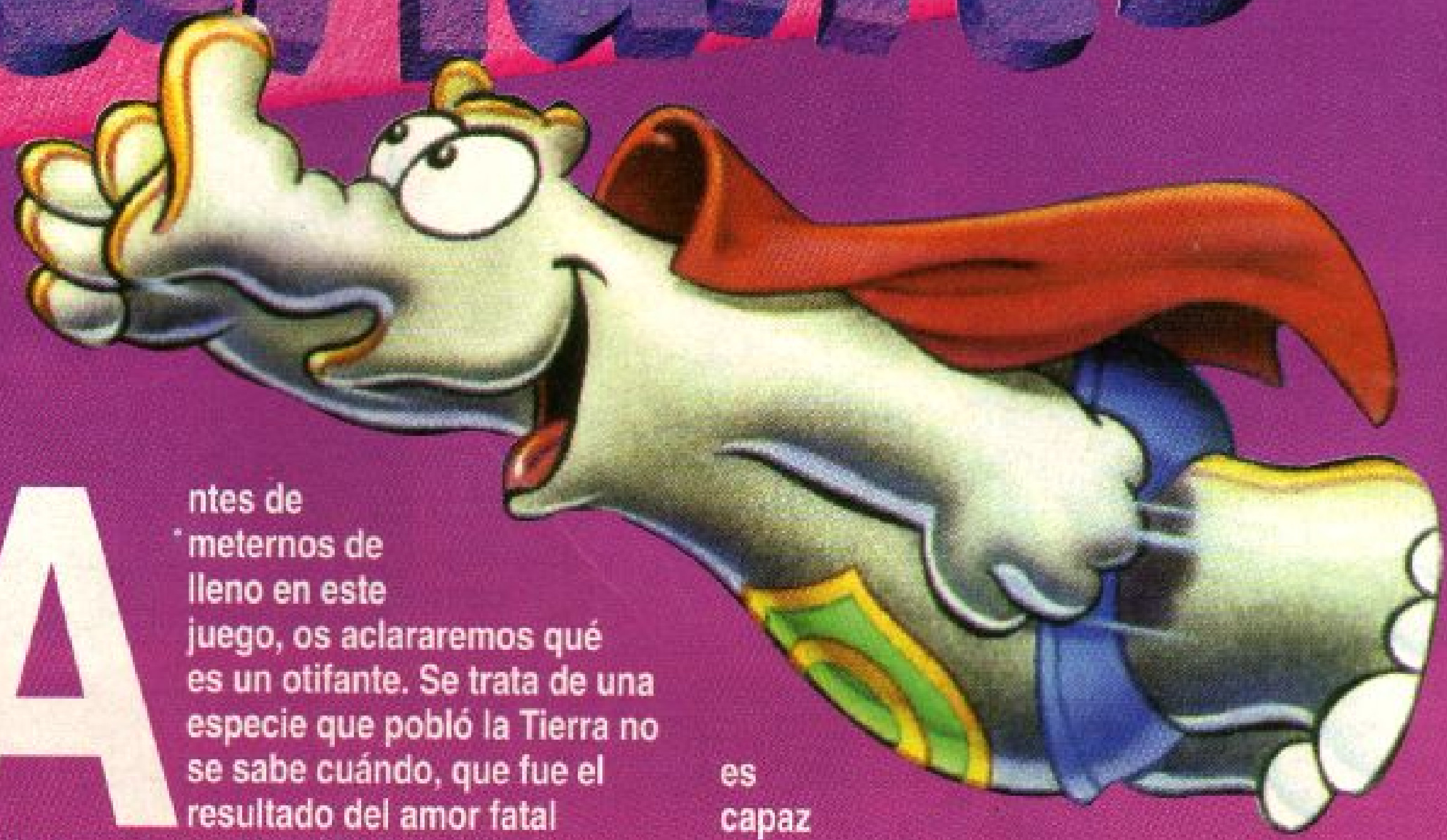
Lo Peor

- Se queda bastante corto de fases.
- Si eres un virtuoso, puede resultarte demasiado fácil.

BRUNO ANTE EL PELIGRO

SEGA MEGA DRIVE

The Ottifants











Antes de meternos de lleno en este juego, os aclararemos qué es un otifante. Se trata de una especie que pobló la Tierra no se sabe cuándo, que fue el resultado del amor fatal surgido entre un oso hormiguero y un atractivo ejemplar de elefante hembra. Pasado alrededor de año y medio (el período de gestación de los elefantes) vio la luz una extraña criaturita, que naturalmente heredó los principales rasgos de sus progenitores.

Bueno, éste fue el principio. Pero ya han pasado varias generaciones, y los otifantes están plenamente asentados en una pequeña comunidad. Los hay buenos y malos, perezosos y trabajadores, y los hay que tienen una imaginación de lo más activa. Este es el caso del pequeño Bruno, todavía un bebe, que es capaz de crear historias que dejan pasmados a todos los que escuchan sus fantasías.

La última idea que ronda por la prolífica cabecita de Bruno es que una banda de alienígenas ha secuestrado a su padre, un importante otifante de negocios, y, ni corto ni perezoso, nuestro pequeño protagonista ha decidido que ya es hora de abandonar la cuna para enfrentarse al peligro.

En realidad, el cabeza de familia presuntamente secuestrado está en su despacho haciendo horas extras, pero esto no ➤












Te presentamos a una especie animal hasta ahora desconocida, pero que sin duda dará mucho que hablar: el otifante.



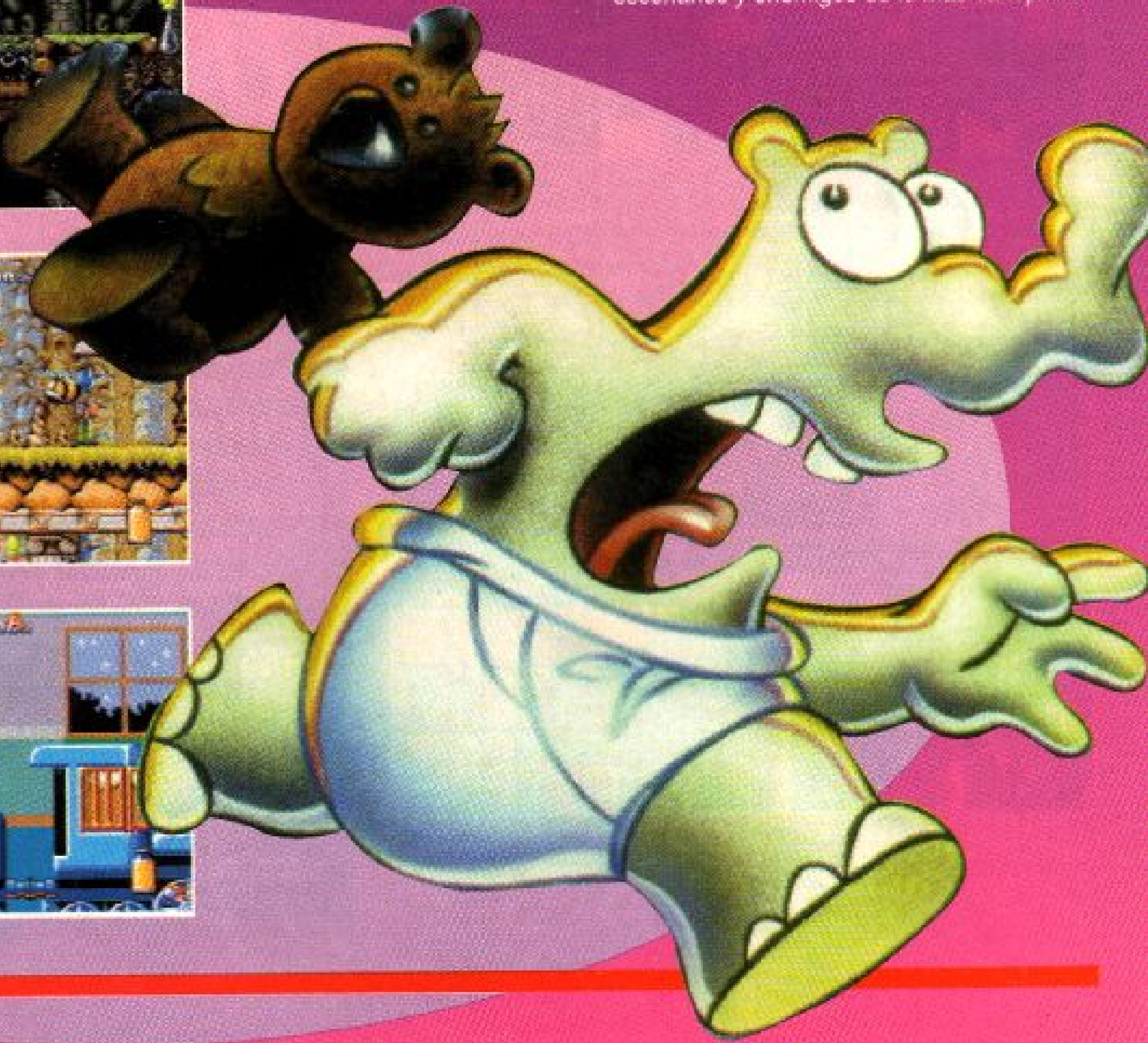



Con su obsesión por rescatar a su padre del un supuesto secuestro por alienígenas, el pequeño Bruno se verá inmerso en una trepidante aventura de plataformas con escenarios y enemigos de lo más variopinto.















impedirá que Bruno realice un extraño recorrido, poblado por las más variopintas criaturas, con la intención de reunirse con él.

Para acabar con los adversarios que le salgan al paso, cuenta con un arma muy especial: su trompa. Con ella efectuará certeros disparos, podrá trasladar objetos y alcanzar plataformas supuestamente inaccesibles. Por otro lado, se encontrará con diversos items que le vendrán muy bien. Tendrá desde vidas extra a biberones de colores que repondrán su biberón de energía, o los documentos vitales que necesita recoger si quiere llegar hasta el final de su aventura.

Por supuesto, tu papel será el de convertirte en Bruno. Así que ya sabes: utiliza la trompa, afronta el peligro, busca las fases secretas de bonus y encuentra a tu padre antes de que tus enemigos acaben contigo. ¡Ah!, y sigue desarrollando la imaginación, que eso siempre es bueno.



Una de las bazas fundamentales de Bruno se encuentra en su trompa. Tan monumental apéndice no sólo sirve para respirar sino que valiéndose de ella puede coger objetos, trasladarlos o localizar plataformas. En fin, toda una gama de posibilidades.



Bruno abrirá cajas sorpresa que le permitirán continuar a partir de ese punto en vez de volver a comenzar ese nivel, en caso de que pierda una vida.

Plataformas de calidad

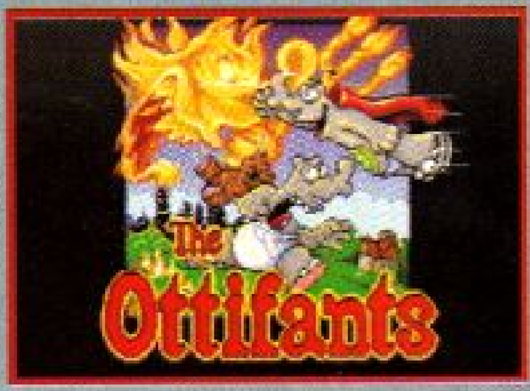
Un nuevo héroe llega a vuestra Mega Drive introducido en un entretenido juego de plataformas. Los cartuchos de este género suelen ser una apuesta segura a la hora de los lanzamientos, y en este caso no podía ser diferente. Las aventuras de Bruno son una apuesta sobre seguro.

Un scroll muy suave y realmente bonito y una buena animación del protagonista se han mezclado para obtener un juego lleno de calidad. Aparte de sus detalles técnicos, es divertido, bastante adictivo y, a pesar de alcanzar altos niveles de dificultad en algunos momentos, resulta muy jugable. En fin, totalmente recomendable.



Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Ottifants Product.
Nº jugadores: 1
Vidas: Hasta 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Son espectaculares y cuentan con un suave scroll y una gran variedad de escenarios.

Música — 82
Cuenta con variadas melodías que se ajustan al escenario en el que se desarrolla la acción.

Sonido FX — 80
Los efectos sonoros son correctos y cumplen su cometido dentro del desarrollo del juego.

Jugabilidad — 86
El control del personaje en todas sus facetas (saltar, disparar...) es bastante sencillo.

Adicción — 86
Con los 4 niveles de dificultad, los enemigos y los difíciles recorridos tenéis juego para rato.

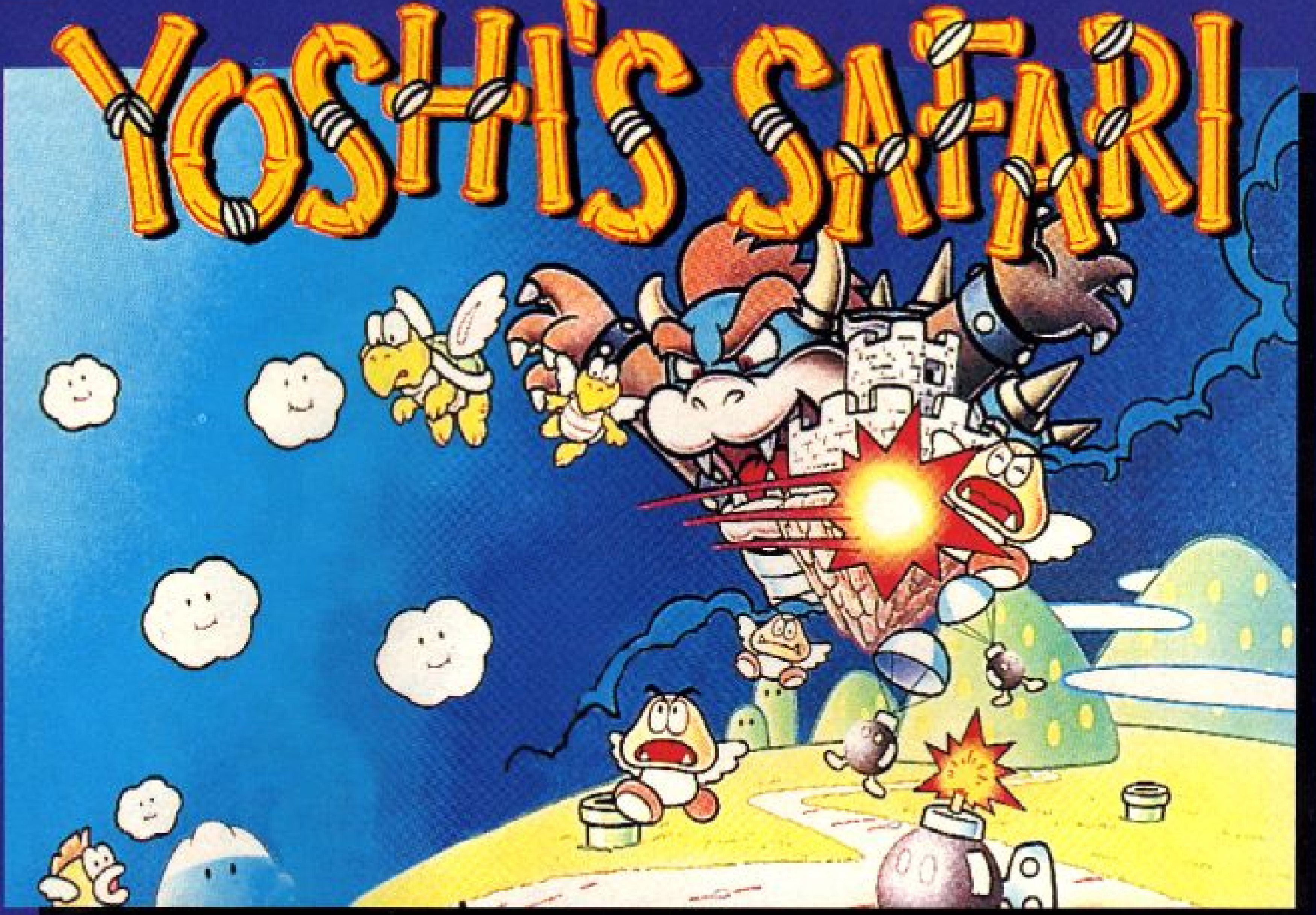
Total — 85
Ahora que sabéis lo qué es un Otifante, decidnos: ¿No es la cosa más graciosa, tierna y encantadora del mundo?

Lo Mejor
- Jugable, adictivo, sabiamente difícil y perdidamente atractivo. ¡Bien por los Otifantes!

Lo Peor
- Algo complicadillo de manejar.
- A veces se queda cojo en cuestiones originales.Y hay mucha competencia en este género...


¡ESTA ES TU OCASION!
NES CONTROL DECK SET
12.900
PTAS. (IVA INCLUIDO)
TETRIS 6.990 pts.
N.W. CUP 6.990 pts.
S.M. BROS 5.990 pts.
C. DECK 8.900 pts.
VALOR REAL 28.870 pts
PRECIO DEL PACK 12.900
MAS DE UN 50% DE AHORRO
NINTENDO WORLD CUP
TETRIS
SUPER MARIO BROS.
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSION ESPAÑOLA SPANISH VERSION
CONTROL DECK SET
CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™
NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™

EL SUPER SCOPE ENTRA EN JUEGO













Como todas las tardes, y después de una sabrosa comida, Mario salió a dar un paseo a lomos de su entrañable dinosaurio Yoshi. Pero esa tarde no iba a ser precisamente tranquila... Un rey, hasta cuyos oídos había llegado la fama de nuestro amigo, se interpuso en su camino para pedirle ayuda. Su hija había sido secuestrada por Bowser, y la única manera de recuperarla era entregando al malvado personaje doce gemas, que se encontraban escondidas al final de otros tantos mundos diferentes.

De esta manera, el valiente Mario, montado en su mascota Yoshi y armado con su Super Scope, emprendió el camino hacia una nueva y apasionante aventura. Afortunadamente, la montura, con una increíble intuición propia de seres antediluvianos, conoce a la perfección el camino para llegar hasta las gemas. Así que el italiano sólo tendrá que preocuparse de eliminar todos los enemigos que se interpongan en su ruta, que no serán pocos. Y seguro que todos ellos te suenan de algo, pues ya aparecieron en anteriores aventuras suyas, como «Mario & Yoshi», «Mario is Missing» o «Mario Paint». Al fin y al cabo, más vale enemigo malo conocido que bueno por conocer.

En cualquier caso, valiéndote del Super Scope y de tu inigualable puntería, no habrá Gooma ni Badie que se te resista. Y más aún si utilizas la opción turbo, que da a este bazooka consolero una efectividad demoledora. ¿Te animas a comprobarlo?

NINTENDO SUPER NINTENDO



Mario, antes de la dinomanía, ya tenía como mascota un animalito de esta especie. Y es que nuestro querido amigo siempre ha sido un adelantado.





La mascota preferida de Mario y de todos vosotros está dispuesta a demostrar que también puede desempeñar papeles de protagonista.








Sin duda, lo mejor de Yoshi's Safari son los enemigos finales, difíciles de eliminar y de gran variedad y colorido.



Scope, apunta y dispara

***A**l margen de los seis juegos que incluía el pack de lanzamiento del Super Scope, pocos productos más han aparecido para este ingenio de la factoría Nintendo. Por eso, es de agradecer la salida al mercado de un cartucho como «Yoshi's Safari», el que mejor ha sabido optimizar las excelentes posibilidades del Scope. Y estamos hablando de un arma con la que se pueden hacer verdaderas maravillas jugonas de temas bélicos, policiales, etc., al estilo del «Operation Wolf» de las recreativas.*

Técnicamente no se hace ningún alarde, aunque la finalidad del juego no lo necesita. Sobresalen las excelentes rotaciones, realizadas con el ya famoso Modo 7, marca de la casa. En definitiva, que queremos más juegos para el Super Scope, un arma tan perfecta y divertida que dio nombre a uno de nuestros redactores estrella.

Boke



SUPER NINTENDO



SUPER SCOPE NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 76
Las fases no presentan gran variedad. Su estructura se repite, y sólo cambian los enemigos.

Música — 77
Muy parecida a la de los puestos de feria, por lo que sirve para acompañar a un juego de disparos.

Sonido FX — 74
Sin ningún tipo de alardes. Dentro de la línea simple de todo el juego.

Jugabilidad — 82
Lo mejor del cartucho. Sólo se trata de disparar, pero por eso es fácil de jugar y, sobre todo, diferente.

Adicción — 75
No es un juego que te haga jugar horas y horas, pero sí de los que te apetece coger un rato cada día.

Total — 76
Un juego diferente, nada complicado. Pensado para divertir y pasar el rato.

Lo Mejor
- La utilización del Super Scope, que estaba muy olvidado por Nintendo.
- Los enemigos finales.

Lo Peor
- Algunas fases resultan demasiado cortas.
- La poca variedad de que hacen gala los gráficos.

Fantastic Dizzy



SEGA MEGA DRIVE



UN HUEVO MUY DURO

El brujo Zaks, malvado especialista en magia negra donde los haya, sólo necesita un ingrediente más para finalizar su última pócima: la yema de un huevo. Ahora bien, lo que estoy seguro que tú no tendrías ningún problema en conseguir, no es tan sencillo en el país donde habita Zaks. La razón es muy clara: allí no existen las gallinas, y los únicos huevos que se pueden encontrar están vivos y habitan en Yolkfolk, una pequeña colonia ubicada en el bosque.

Como no tenía más remedio, el diabólico brujo se ha trasladado hasta esta arbórea villa. Después de mucho meditar, ha elaborado un plan y lo ha seguido a rajatabla. Primero, se ha dedicado a acechar taimadamente a todos los habitantes del lugar, los ha examinado concienzudamente, y finalmente ha optado por raptar a la indefensa Daisy, una huevecita de prometedoras curvas.

Cuando se ha descubierto este terrible suceso, el pánico ha cundido en Yolkfolk. Había que evitar a toda costa que Daisy se convirtiera en yema de laboratorio, y con ese fin los vecinos se han reunido en asamblea. Tras una larga discusión, la decisión ha sido firme: el mejor capacitado para esta misión es Dizzy, el único huevo con el valor y la astucia necesarios para librar a la joven de su terrible destino.

Así, con sombrero a lo Indiana Jones, nuestro protagonista ya se prepara para abandonar su tranquila villa y afrontar la mayor aventura de su redonda vida. Sabe que el futuro de Daisy está en sus manos, y no puede fallar.



Como te puedes imaginar, tú asumirás el papel del intrépido Dizzy, en esta aventura que requerirá toda tu pericia. Para ello, explorarás un sorprendente país de fantasía, en busca del camino que te ►





En vuestro camino os toparéis con antiguos pergaminos. Estos os darán la opción de conseguir una oportunidad más para continuar jugando. Sólo tenéis que resolver un complicado puzzle antes de que caiga toda la arena del reloj .















Dizzy podrá transportar un máximo de tres objetos a la vez. Un antiguo pergamino te servirá de ayuda, ya que te indicará qué es lo que lleva encima en cada momento .



Huevos fritos, cocidos, revueltos, con mahonesa... Pero, ¿verdad que nunca habías visto ninguno tan simpático y aventurero como este pequeño Dizzy?

Una aventura "imbatible"

A este juego hay que reconocerle, por encima de todo, la originalidad de su protagonista. Parece mentira que a un simple huevo le hayan sacado todas las posibilidades que presenta este Dizzy para Mega Drive, tanto en expresividad como en movimientos.

Por otra parte, se trata de una aventura a la que deberás enfrentarte con tranquilidad. Y es que es uno de esos juegos en los que más que habilidad se requiere paciencia, para encontrar los objetos necesarios y el lugar donde utilizarlos.



Cruela de Vil



LO MÁS NUEVO



Durante su recorrido para rescatar a la bella Daisy, este pequeño huevo podrá recoger todo tipo de objetos que aumentarán la puntuación de su marcador. Sólo tiene que saltar para cogerlos.

















Rodando, rodando, Dizzy llegará a lugares vigilados por diversos guardianes que le impedirán el paso. Para poder avanzar tendrá que entregarles diferentes objetos.

► conduzca hasta la guarida de Zaks.

A tu paso hallarás infinidad de objetos que te irán abriendo paso. Pero ten cuidado, porque sólo podrás llevar a la vez un máximo de tres, por lo que tendrás que seleccionar y coger aquellos que necesites en cada momento. Llaves, barriles, escafandras, trozos de madera, palas... todo te será útil. Sólo tienes que encontrar el momento justo para sacarles el máximo partido.

Ánimo, eres Dizzy, el huevo más duro de todos los huevos. Y en tus manos está rescatar a la bella damisela 'y devolver la tranquilidad a los habitantes de Yolkfolk.



MEGA DRIVE



AVENTURA
CODEMASTERS
Codemasters

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 1
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 82
Están marcados por la genialidad del protagonista y la variedad de entornos en los que se ve envuelto.

Música — 80
A situaciones variadas, banda sonora variada. Aunque tampoco llega a ser nada del otro mundo.

Sonido FX — 77
Los efectos sonoros son muy escasos, pero es que este cartucho tampoco requiere mucho más.

Jugabilidad — 83
Es un placer acompañar a Dizzy. Pero no lo es tanto no tener el objeto necesario para cada situación.

Adicción — 80
Si lo vuestro es la acción, éste no es vuestro juego. Pero si os va la tranquilidad, estaréis en vuestra salsa.

Total — 81
Un juego bien hecho, original y con un simpático personaje, que se sale un poco de la habitual oferta de cartuchos.

Lo Mejor
- Su originalidad en el planteamiento.
- La genialidad del protagonista.

Lo Peor
- Que Dizzy no tenga con qué defenderse de sus enemigos.

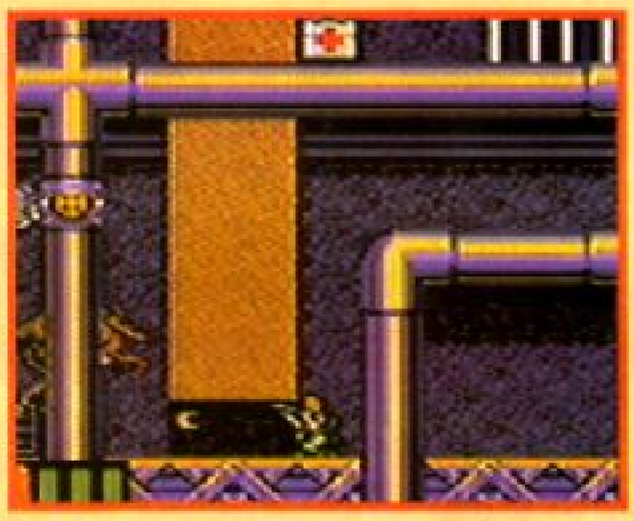

HASTA LA VISTA, BABY
! Ya a la venta¡
CHUCK ROCK II
SON OF CHUCK
Dieciocho meses después de su victoria sobre Gary
Chuck Rock se ha convertido en el proprietario de
próspera 'Chuck Motors', ¡y ha tenido un hijo!
Pero ahora ha sido raptado por Brick Jagger, su diabóli
migo, y lo más probable es que éste le haga polvo a menos
que alguien le rescate... ¡Catacrock! ¡Es Chuck Junior, que ha
salido de su parquecito! - "Gu-gu, ga-ga, volveré".
CORE
DESIGN LIMITED
Mega CD II, Mega Drive, Master System II, Game Gear.
SEGA™
Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511
Chuck Rock II © Core Design Ltd. All Rights Reserved. SEGA, MEGA-CD, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM and GAME GEAR are Trade marks of Sega Enterprises Ltd



SEGA GAME GEAR

A VUELTAS CON LOS DINOSAURIOS

JURASSIC PARK











¡Pobre Dr Grant! Aún no ha terminado de arreglar los problemillas que le plantean los dinosaurios en diversas consolas, cuando ya le están reclamando a gritos de otra. Así no se puede vivir.

Afortunadamente, en esta ocasión cuenta con un jeep para llegar a las zonas de conflicto, y no será necesario que repare ordenadores, destruya huevos, ni rescate a sus amigos del Centro de Visitantes. Esta vez su tarea sólo consiste en que cada animal vuelva a su redil.

Los más pequeños no son problema, pues con una buena dosis de tranquilizantes se dejan convencer la mar de bien. Lo difícil viene con los grandes... bueno, más que grandes, mastodónticos. Para llegar hasta ellos, Grant deberá acercarse a su zona con el jeep, y enfrentarse a dilophosaurios, raptores, y demás animales de menos de dos metros. Finalmente, se encontrará con cinco dinos de más de quince toneladas de peso. Menos mal que el paleontólogo tiene un valioso armamento (que no hay que buscar ni recargar) y unas ayudas en forma de botiquines y esferas de energía.

Ya sabes, si tienes una G.G y te creías discriminado en el reparto de dinosaurios, deja de quejarte y actúa. Grant te necesita.













En su aventura, el Dr. Grant se encontrará con dinosaurios de todos los tamaños y pesos. Desde los más pequeños, que no opondrán demasiada resistencia, hasta los gigantescos seres a cuyo lado el paleontólogo parece un verdadero pigmeo.













La sombra de un nombre

***A**provechando el tirón de la última película de Spielberg y la enorme calidad alcanzada por el juego del mismo título en su versión para Mega Drive, Sega se ha sacado de la manga otro «Jurassic Park». Pero éste tiene poco que ver con su entorno, tanto en argumento como en calidad.*

El juego te mantendrá entretenido mientras dure, y puede que incluso te divierta durante este tiempo. Pero por desgracia, no durará mucho el encantamiento. Su pobreza técnica y de desarrollo le convierten en un cartucho mediocre, cuyo único atractivo es el título. En definitiva, que esta versión se ha quedado a las puertas del Parque.

Teniente Ripley



GAME GEAR



ACCIÓN
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Gánalas
Megas: 4

Gráficos — 59
Salvo algunos dinosaurios y decorados, el resto es mediocre. Y si añadimos los parpadeos de sprites...

Música — 60
Podía haber sido mejor, pero es uno de los aspectos de este cartucho que menos desentona.

Sonido FX — 59
Prácticamente se podría decir lo mismo que en la música, sólo que hay que añadir su poca variedad.

Jugabilidad — 59
Es fácil y manejable, pero carece de interés. Y es que todas las fases son muy similares y rutinarias.

Adicción — 58
Si lo coges con ganas, lo terminarás muy pronto. Pero puede que tampoco te apetezca acabarlo.

Total — 59
Su facilidad y su escasa variedad de situaciones lo convierten en un juego monótono y de poco interés.

Lo Mejor
- El nombre.
- Algunos dinosaurios.

Lo Peor
- Resulta excesivamente fácil.
- A veces faltan sprites de los dinos.
- La animación de Grant.
- El desarrollo es demasiado rutinario.



PRINCE of PERSIA

DENTRO DEL LABERINTO

Sin ninguna duda, The Prince of Persia es uno de los juegos más aclamados de los últimos tiempos. Su aparición hace algunos años en los ordenadores revolucionó el mundo de los videojuegos: Jordan Mechner -su diseñador-, fue capaz de dotar a un personajillo menudo de la animación más realista, más espectacular jamás vista hasta el momento.

Acciones tan simples como saltar, correr, colgarse o dar un pequeño paso, se conviertieron con este programa en pura estética en movimiento.

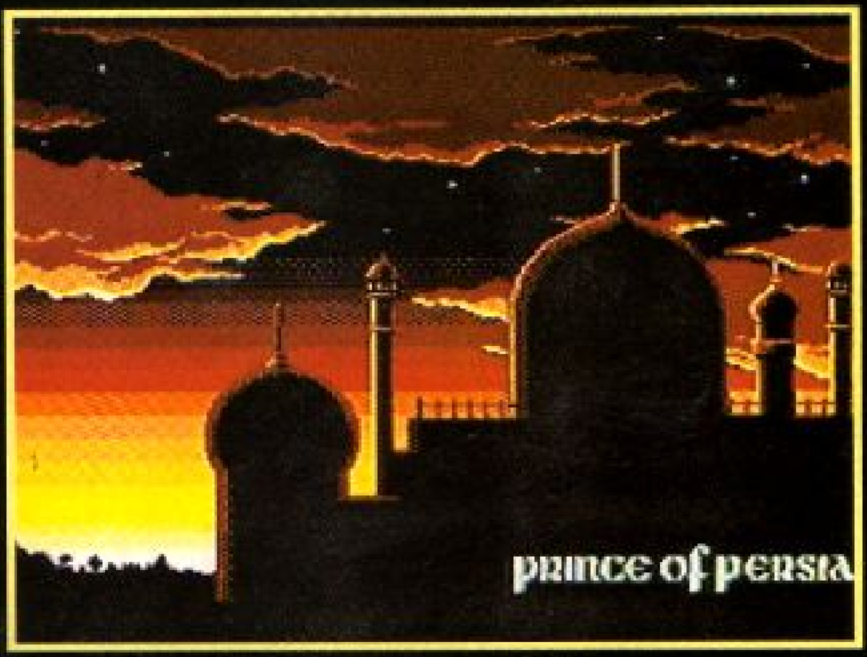
Este arrollador éxito en los ordenadores le "obligó" a ser versionado para casi todas las consolas: The Prince of Persia se ha paseado una y otra vez por las páginas de nuestra revista, y ¡claro!, con tanto éxito y tanta revolución, era imposible que la máquina de moda, el Mega CD, se quedara sin su ración particular de Príncipe, de Persia, de movimientos espectaculares y de lo que hiciera falta.

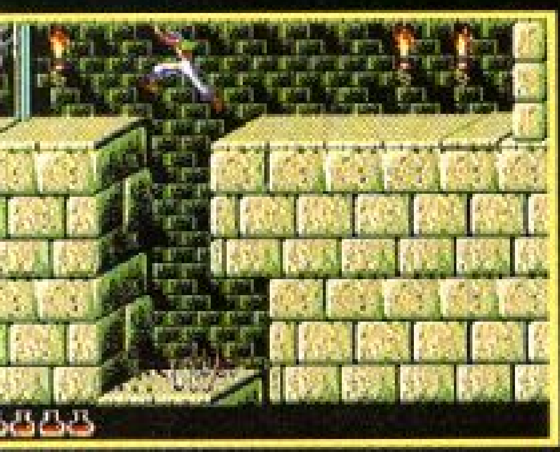
El argumento, -de sobra conocido por todo el que esté un poco metido en este mundillo, -, se mantiene con su mismo y angustioso protagonista: el tiempo. Recorrer un intrincado laberinto y completar sus doce niveles en una hora, son un detalle tan digno de atención como la propia animación del personaje. Por eso, los esqueletos andantes, los moros con cimitarra, las trampas o las caídas, son los enemigos inminetes, pero los menos importantes.

Lo malo es que quizá por esta obsesión de tener tanta prisa te pierdas el color y el detalle con los que se han decorado los recovecos de estos nuevos escenarios. Supuestamente el tenaz rescate que intenta nuestro príncipe se desarrolla en el interior de oscuros y lóbregos calabozos. Sólo supuestamente, porque Sega

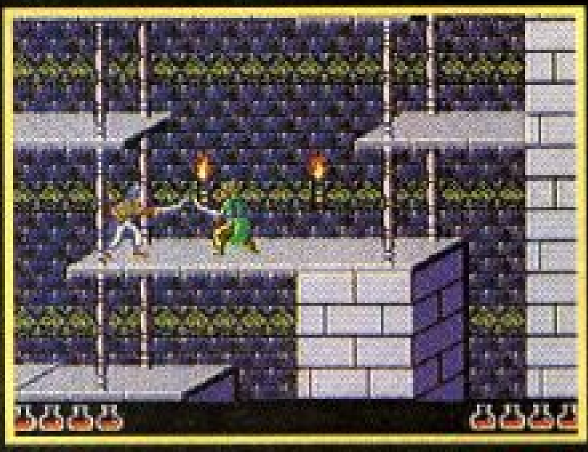






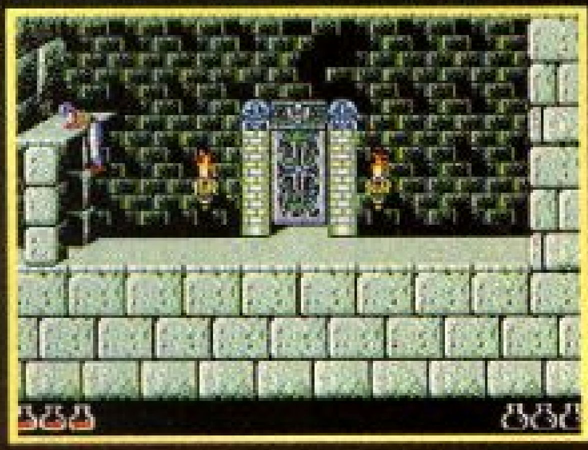












El Príncipe no ha querido perderse su cita con el Mega CD. El resultado, como siempre, brillante, aunque quizás escasean las innovaciones con respecto a otras versiones.









Déjate envolver por el atractivo ambiente oriental...

GRÁFICOS CD

Aunque se han hecho algunas mejoras gráficas como el tratamiento del color, ninguna llegaría a provocar la envidia de la Mega Drive y mucho menos justifica la utilización de un soporte como el CD. A pesar del buen tono general se esperaban más cosas de esta conversión de un clásico. Se han limitado a repetir el juego poniendo muy poca imaginación en el empeño.



SONIDO CD

En la música es donde se nota el verdadero aprovechamineto del CD. Este es sin duda el aspecto más reseñable del disco. Las melodías moriscas están muy a tono con el desarrollo y los escenarios del juego. Lástima que, quitando las voces digitalizadas, los efectos sonoros no brillen a igual altura.



MEMORIA CD

Las fases son las mismas, los decorados y mapeados los mismos la duración del juego exacta a la original. Incluso se hechan de menos pequeños detalles como la animación del príncipe cuando está a punto de caerse. No podemos decir, por tanto, que las cualidades técnicas del CD hayan sido aprovechadas al máximo con este juego. A pesar de ello, mantiene un buen nivel.



LO MÁS NUEVO

MEGA CD



PLATAFORMAS
SEGA
Broderbund
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: -



Lo más espectacular, sin duda, de Prince of Persia es la genial animación del personaje protagonista.

Una versión "correcta".

Lo mejor que se puede decir de este juego es que es fiel a la versión original, fiel al desarrollo, fiel al mapeado, fiel a la dificultad y fiel a la diversión. Claro que también es lo peor que se le puede achacar: que sea tan igual, tan igual que no justifique la utilización de la memoria de todo un CD para manejar doce cortas fases. Con esto no quiero decir que los fans del Príncipe se vayan a sentir defraudados o que el juego sea malo, no. Simplemente digo que esperábamos detalles más espectaculares, como el que, por ejemplo, sí hemos encontrado en sus bellos y sugerentes temas musicales.
Bueno, pero escaso.

Teniente Ripley



ha querido lavar la cara a este juego, y le ha dotado de una alegría de color que sólo se atisbó en algunos pasajes de la versión Super Nintendo. Mucho color y mucha claridad, por tanto, separan a este Prince of Persia de aquel que a finales de los 80 hizo famoso a Mechner.

Por lo demás, poco hay que añadir: una intachable animación, un adictivo desarrollo y mil sorpresas diferentes. Vamos que todo sigue igual. Y quizás eso es lo malo, que para realizar un juego como éste no habría sido necesario un CD ROM. Excepto, por supuesto, para escuchar sus arabescas y envolventes melodías...

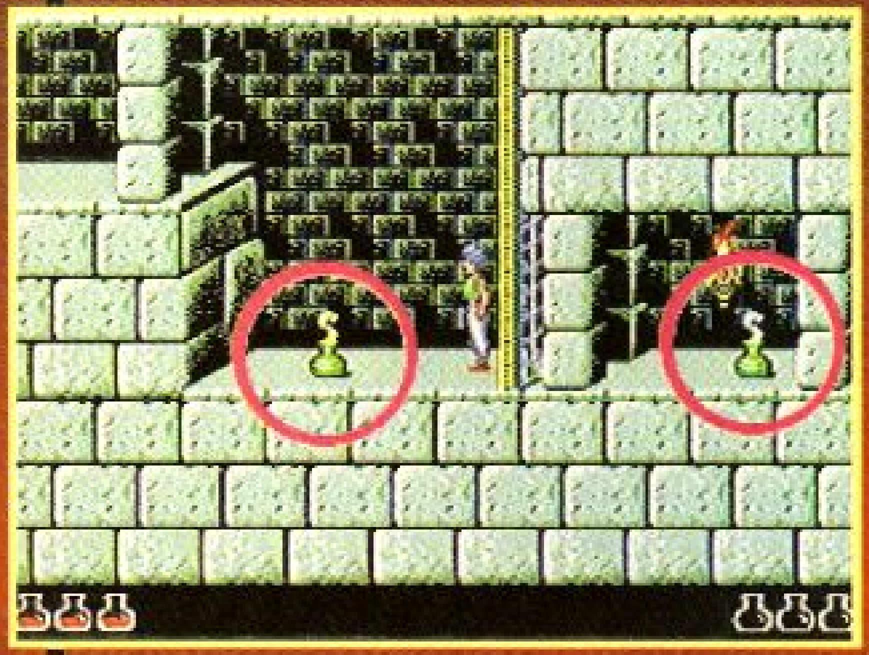


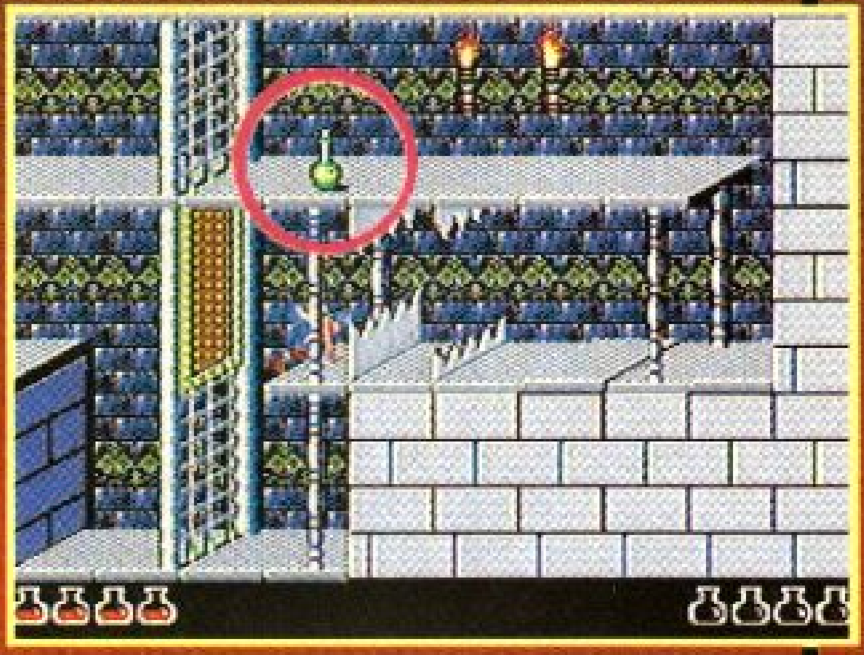




Si bebes, ¡atente a las consecuencias!

*Durante el transcurso del juego te encontrarás con dos tipos de pócimas que te producirán efectos diferentes. **Las de cuello corto** pueden contener un útil recostituyente o un terrible veneno... ¡y no hay forma de distinguirlas!. **Las de cuello largo** aumentarán tu energía, pero suelen resultar difíciles de encontrar.*





Gráficos — 80
Lo mejor, la animación del Príncipe. Los escenarios son coloristas y correctos, aunque una mazmorras no dan para mucho...

Sonido — 78
Los efectos sonoros pecan de repetitivos y de escasa originalidad. Podían haberse mejorado.

Jugabilidad — 74
El manejo del personaje es bastante complicado. Habrá que repetir las acciones una y otra vez hasta hacerlas correctamente.

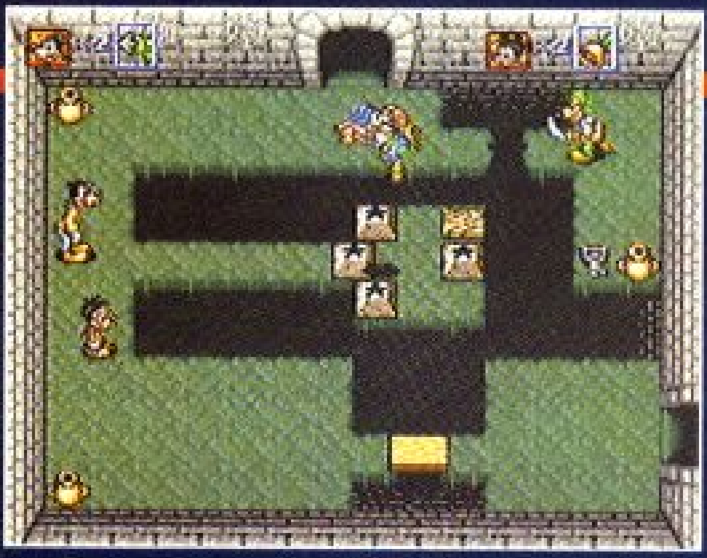
Adicción — 84
La adicción es algo innato a este juego. Los que se enganchen con él no podrán soltarlo fácilmente.

Total — 80
No añade nada nuevo a lo que ya sabíamos de Prince of Persia. Pero es una buena conversión.

Lo Mejor
- La animación del personaje.
- La música.

Lo Peor
- El manejo es extremadamente complicado, demasiado si tenemos en cuenta la innata dificultad del juego.


SEGA
MEGA DRIVE
"Llega Sparkster...
Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami en una nueva y total aventura para tu Megadrive
Rocket Knight Adventures.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"
92%
"Difícilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas líneas." TODO SEGA
90%
"El juego en sí es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado."
HOBBY CONSOLAS
89%
"Rocket Knight Adventures es un juegazo," "RKA, el cuarto título de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañías más fiables del mercado." SUPER JUEGOS
KONAMI®
Distribuido por Sega
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF QUALITY





GOOFY AL RESCATE

GOOF TROOP

SUPER NINTENDO

La historia se localiza en las costas de Spoonerville, donde Goofy, junto a toda su pandilla, está dispuesto a llenar su barco de peces. Pero la calma del día se ha visto rota por un gigantesco barco con aspecto nada agradable. Su tripulación está formada por unos sanguinarios piratas, que días atrás han raptado a Pete "Patapalo" y al pequeño PJ. Indignados ante semejante atropello, Goofy y su sobrino Max inician a toda vela la persecución de los corsarios, hasta llegar a una misteriosa isla que se encuentra infestada de los más temibles individuos. Una vez allí, tu obligación será asumir el papel de Goofy o de Max, para explorar este laberíntico lugar. En principio, tus armas consisten en los barriles y pedruscos que encuentres a tu paso. Pero a lo largo de tu aventura, podrás hacerte con una pistola que dispara un pequeño garfio, además de otros objetos de gran utilidad. Con su ayuda, habrás de desenterrar los tesoros que se hallan ocultos (fruta tropical que aumentará tu energía y valiosos diamantes) y encontrar las llaves que te abrirán paso hasta la guarida de los piratas.

No lo dudes. Vale la pena enfrentarse a los más crueles piratas, buscar tesoros y atravesar una isla plagada de peligros, con tal de salvar a tus amigos.







Otro de los integrantes de la familia Disney, Goofy, visita la Super Nintendo con un cartucho plagado de aventura, intensidad y... diversión.







Para completar con éxito la aventura habrás de ayudarte de velas que te iluminan el camino, de palas con las que buscar tesoros, de tablas para construir puentes o de campanas para atraer a los piratas. Pero sólo podrás llevar contigo un número determinado de objetos, así que mucho ojo.



Vuelve Disney

Una vez más, llega a nuestras consolas la siempre bienvenida magia de Disney. Después de esa maravilla de Mickey Mouse llamada «The Magical Quest», los chicos de Capcom quieren repetir exitazo con este cartucho protagonizado por otro destacado miembro de la pandilla, Goofy.

Sin lugar a dudas, todos podréis pasar un buen rato con él, ya que cuenta con los ingredientes necesarios: diversión, dificultad adecuada y elevada adicción, además de ese toque de simpatía que caracteriza los típicos productos Disney.

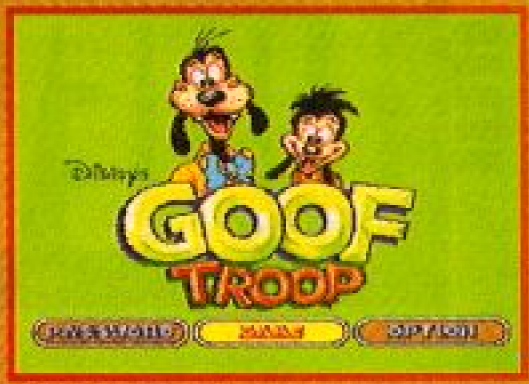
Cruela de Vil







SUPER NINTENDO



AVENTURA CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 2
Vidas: 2
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 76
El tamaño de los sprites es bastante reducido, pero están dotados de una gran expresividad.

Música — 75
La melodía del juego, sin llegar a desagradar, no es uno de los aspectos que recordaréis especialmente.

Sonido FX — 74
Los efectos de sonido son escasos y reiterativos. Pero este juego tampoco requiere mucho más.

Jugabilidad — 85
El control es muy sencillo. Basta con coger objetos y lanzárselos a los enemigos con la puntería adecuada.

Adicción — 85
Cuenta con los elementos necesarios para haceros pasar un buen rato, y que, además, os cueste dejarlo.

Total — 82
Las conversiones de los dibujos de Disney a cartucho siempre son bienvenidas. Y esta vez no podía ser menos.

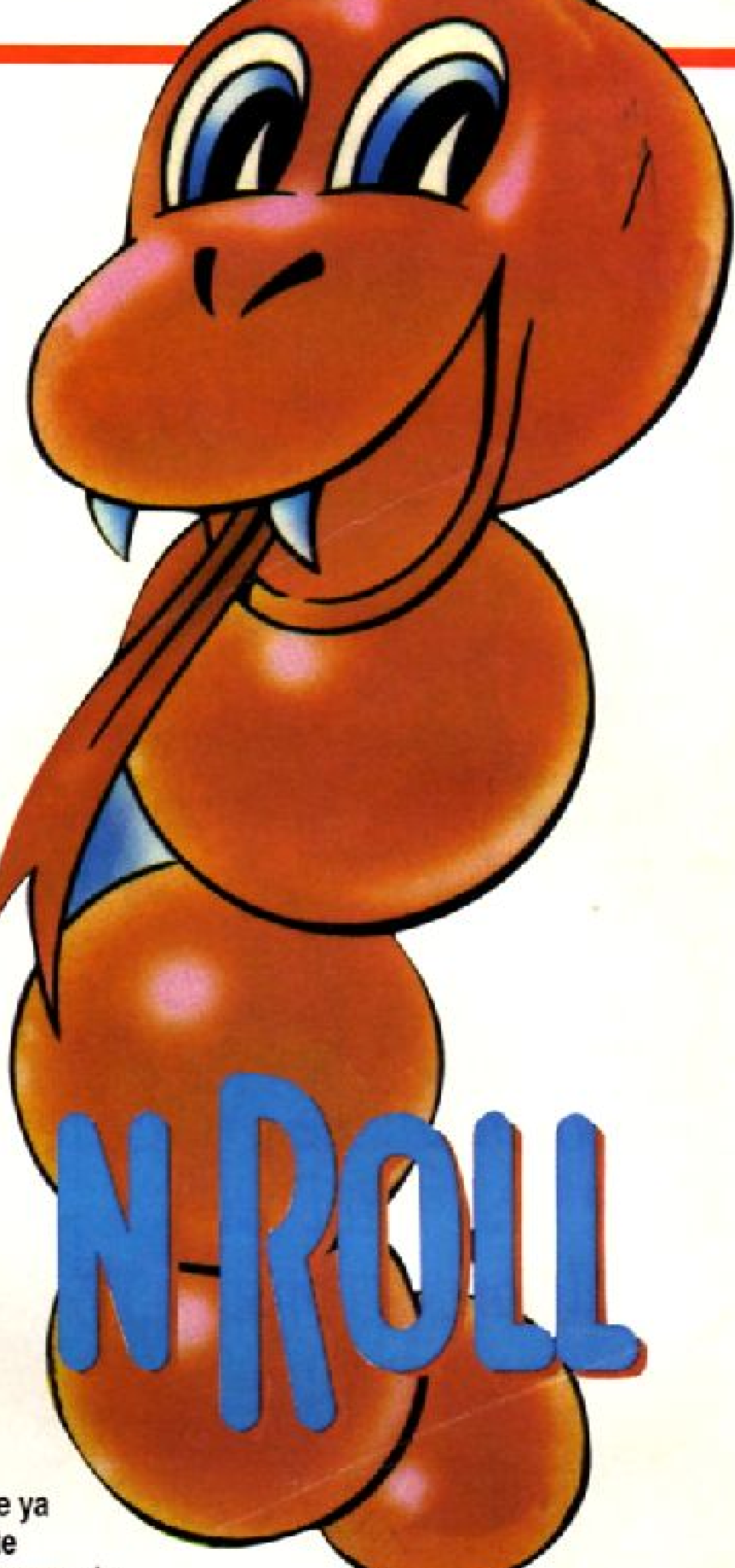
Lo Mejor
- Sin duda, el que esté protagonizado por Goofy y su sobrino.
- Que sea para dos jugadores.
- Los siempre apreciados passwords.

Lo Peor
- En algunos momentos, se echa de menos un mayor nivel de dificultad.
- Carece de la clásica espectacularidad de los juegos de Disney.

LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

¡HAY QUE COMEEEER!







SNAKE RATTLE N ROLL

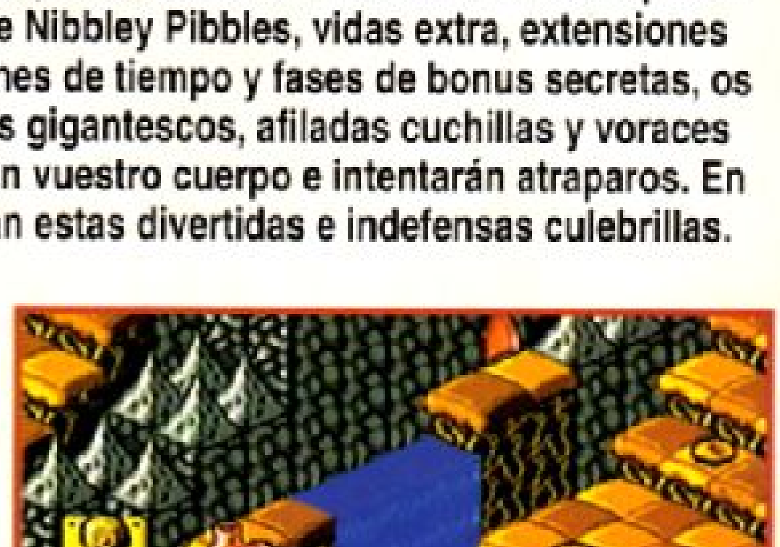
Pensad por un momento que sois una serpiente sin cuerpo. ¿Qué haríais? La respuesta es sencilla, buscar uno lo más grande y hermoso posible. Pues bien, esto es precisamente a lo que se dedican las dos protagonistas de nuestra historia.

Ellas se llaman Rattle y Roll, y se trata de dos culebritas de lo más salado, pero que tienen un gran problema: carecen de cuerpo. Para remediarlo, no os quedará más remedio que adentraros en un fantástico mundo y consumir los Nibbley Pibbles necesarios para que vuestra cola de serpiente comience a parpadear y suene una campana. Ese sonido os indicará que ya sois lo bastante grandes para pasar a la siguiente fase, siempre que sepáis abrir la puerta secreta que la guarda. Así hasta un total de once fases, que, naturalmente, cada vez serán más difíciles de superar.

Aparte de guaridas de Nibbley Pibbles, vidas extra, extensiones de lengua, bonificaciones de tiempo y fases de bonus secretas, os esperan tiburones, pies gigantescos, afiladas cuchillas y voraces bichejos que codiciarán vuestro cuerpo e intentarán atraparos. En vuestras manos quedan estas divertidas e indefensas culebrillas.









Nunca se te pudo pasar por la cabeza que convertirte en une pequeña culebra pudiera ser tan divertido.









Diversión a pares

Este nuevo título para la Mega Drive se presenta de lo más "apetitoso". Su mayor baza es, sin ninguna duda, la posibilidad de los dos jugadores simultáneos, con lo que tenéis diversión asegurada. Pero si esto no fuera suficiente para engancharos a la consola, no os perdáis ninguno de estos detalles: scroll muy, muy suave, gráficos cuidadísimos y una música de lo más marchosa, por si decaen los ánimos mientras os abrís paso entre tanto laberinto.

Y para terminar, un consejo: practicar bien los saltos, porque hay algunos realmente complicados. Ya veréis como nos lo agradecéis.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
RARE
Rare

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 4

Gráficos — 81
Perspectiva aérea y un scroll de lo más suave a lo largo de todo tipo de escenarios en 3D.

Música — 80
Para animaros mientras recorréis las once fases, contaréis con una banda sonora muy marchosa.

Sonido FX — 73
Los efectos de sonido no son abundantes ni espectaculares. Se limitan a cumplir su cometido.

Jugabilidad — 79
Este cartucho presenta un fácil manejo, aunque surjan algunos problemas a la hora de realizar saltos.

Adicción — 83
Dos jugadores simultáneos y once divertidas fases hacen que resulte difícil despegarse de la consola.

Total — 80
Un cartucho entretenido que cuenta con una correcta dosis de dificultad, para que, sin cansar, no se acabe demasiado pronto.

Lo Mejor
- La posibilidad de dos jugadores simultáneos.
- La facilidad para conseguir vidas extra mientras se juega.

Lo Peor
- Lo complicado que resulta realizar ciertos saltos, aunque no deja de ser una cuestión de práctica.

La Liga de FÚTBOL

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA





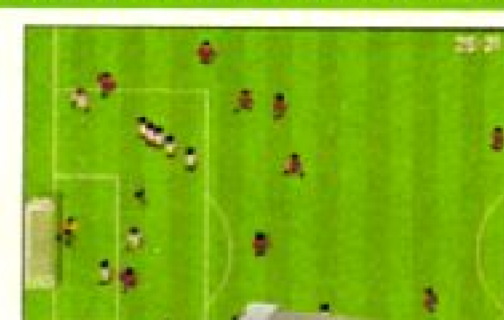
Con los c
de MICHAEL

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...



El día 26 de octubre a la venta en tu kiosco.

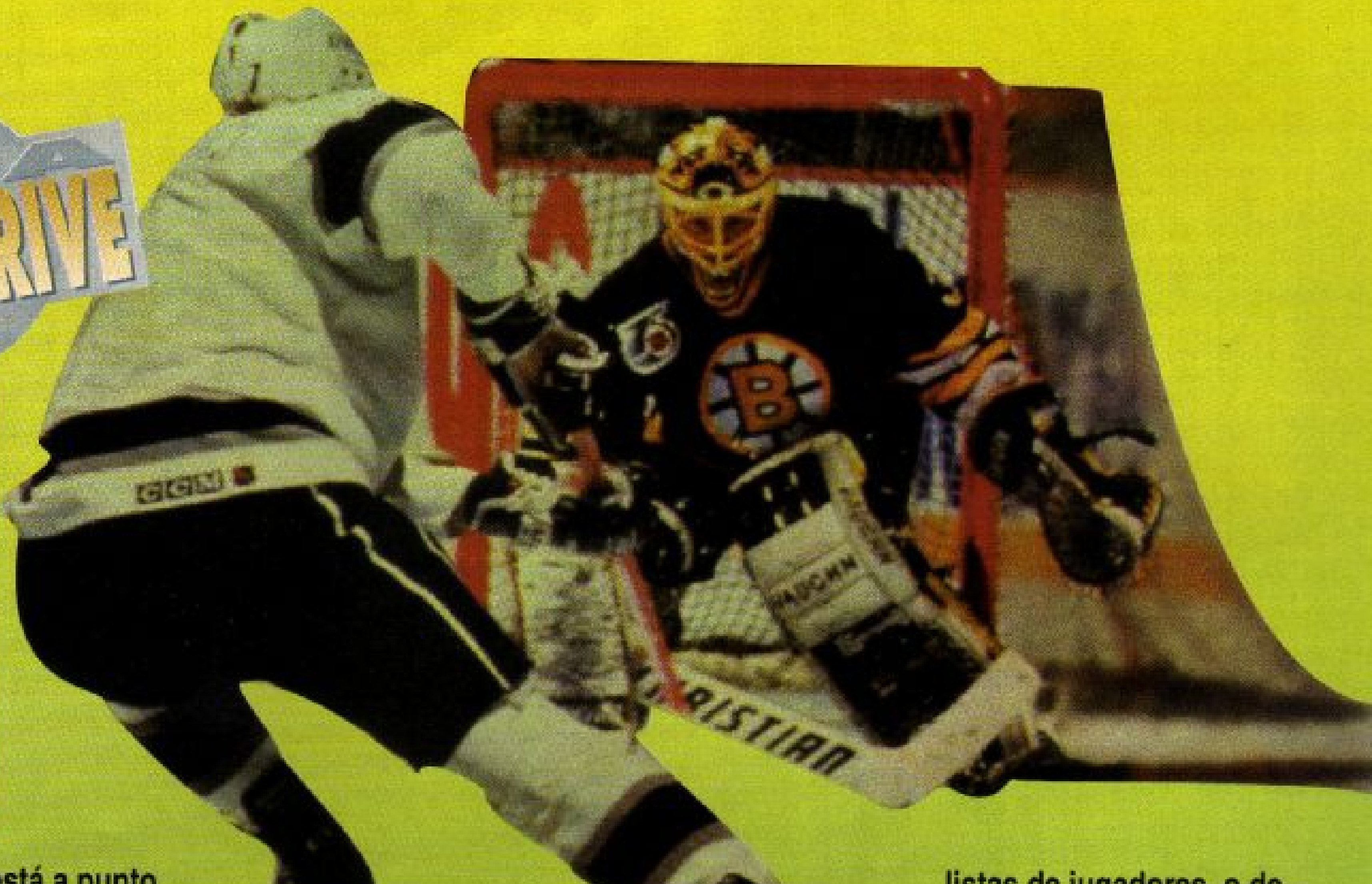
¡¡Reserva tu ejemplar antes de que se agote!!

NHL HOCKEY '94

ACCIÓN SOBRE HIELO

SEGA MEGA DRIVE





En el Montreal Forum todo está a punto para que arranque una nueva edición de la Liga Nacional de Hockey. Ron Barr, célebre comentarista deportivo, ya está en su puesto, y los equipos se disponen a saltar al hielo. El conjunto local, Montreal Canadiens, recibe a un duro contrincante, Los Angeles Kings. Todos saben que comenzar la Liga con buen pie es fundamental, por lo que se avecina un partido lleno de emoción y espectáculo...

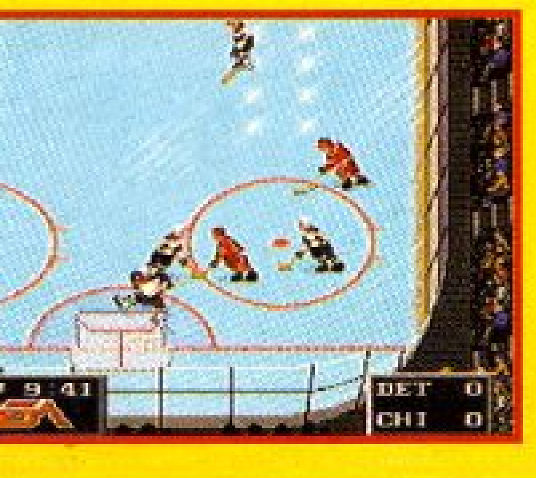
De este modo, os introduciréis de lleno en un cartucho que refleja a la perfección este deporte que levanta pasiones. Control directo del portero, lanzamientos de falta, partidos de desempate, la posibilidad de echar un vistazo al banquillo, al marcador, y a las listas de jugadores, o de observar detenidamente la repetición de una jugada desde el ángulo invertido, son algunas de las novedades que presenta este juego. Además, podréis guardar los datos de cada jugador y, lo que es más importante, salvar vuestra posición en la liga cada vez que ganéis un partido.

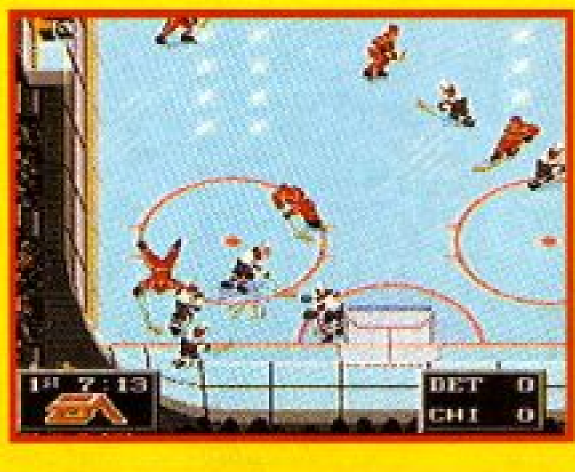
Pero el autentico bombazo de "NHL Hockey '94" es que hasta cuatro jugadores podrán participar a la vez en los partidos. Aunque claro, para ello tendréis que conectar el controlador "4 Way Play" (adaptador exclusivo de Electronic Arts) a vuestra Mega Drive. Con su ayuda, obtendréis diversión por "partida cuádruple".



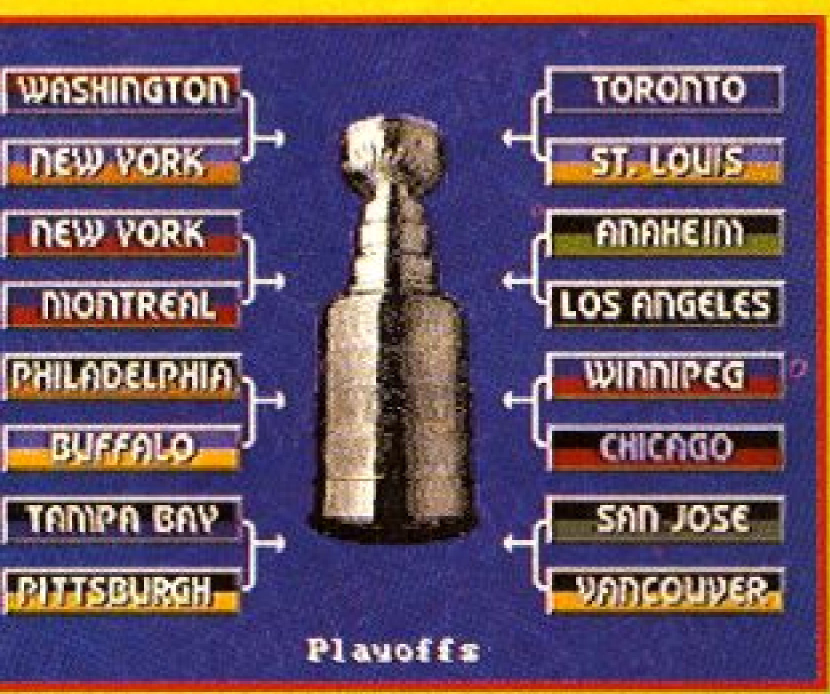




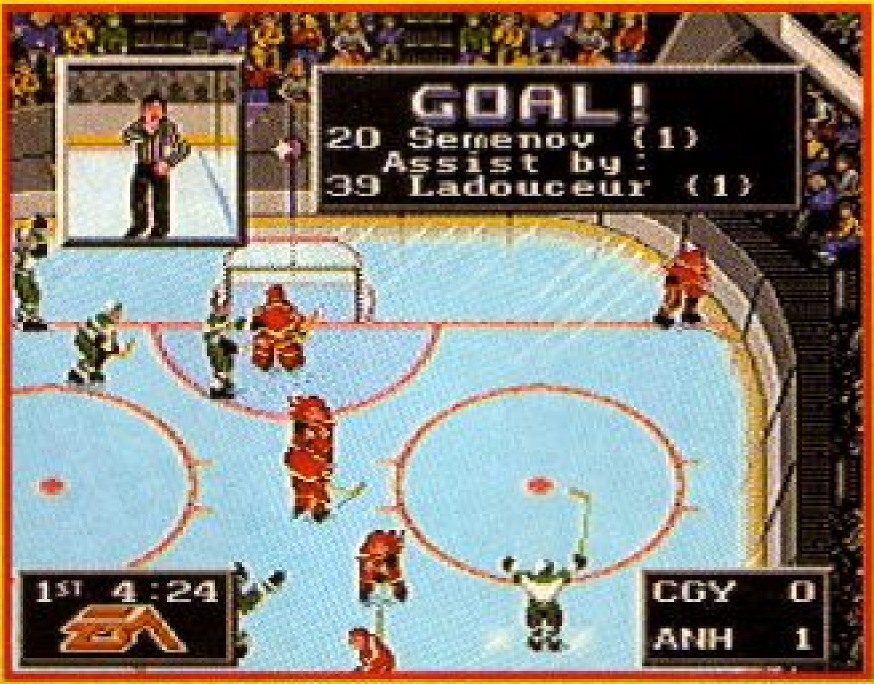






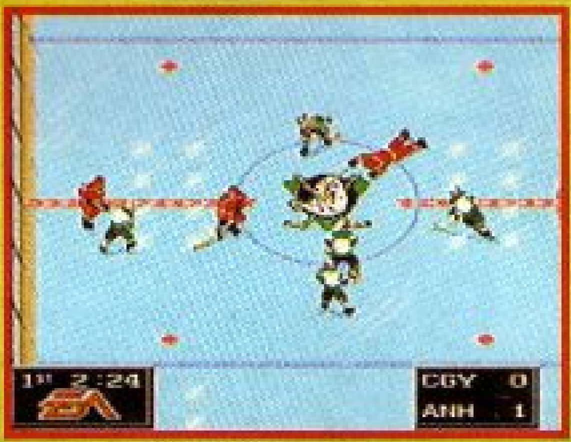


on este cartucho os veréis inmersos en el apasionante mundo el hockey sobre hielo. Os esperan infinidad de eliminatorias si eréis convertiros en los campeones de esta espectacular Liga.



Las ovaciones del público premiarán las buenas jugadas y los goles. Pero el hockey profesional no perdona, y también seréis sancionados si infringís el reglamento de este deporte.







Un gran espectáculo

***S**e dice que el deporte, para que sea realmente atractivo, tiene que ser sinónimo de espectáculo. Y esta máxima se puede aplicar perfectamente al juego que nos ocupa. Al fin y al cabo, este cartucho es el resultado de las considerables mejoras que se han realizado sobre su antecesor, el ya conocido «NHL Hockey '93».*

Aparte de todas las novedades técnicas que los chicos de Electronic Arts han añadido en el «NHL Hockey '94», no se puede pasar por alto la opción de cuatro jugadores simultáneos, que constituye una gran baza para un cartucho puramente deportivo en el que predomina la acción y la velocidad. Si el anterior ya os gustó, seguro que con esta versión os lo pasáis en grande.

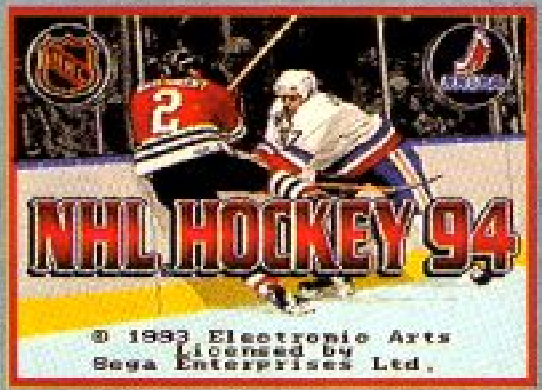
Cruela de Vil







MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 28 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 83
Se han sabido captar los movimientos de los jugadores, pese al reducido tamaño de los sprites.

Música — 80
A lo largo del campeonato sonarán 72 piezas, muy al estilo de este deporte.

Sonido FX — 82
Vítores, abucheos, señales de gol, fanfarria, golpes contundentes... Un correcto aderezo para este deporte.

Jugabilidad — 82
Dominar este cartucho requiere un profundo estudio de su manual de instrucciones.

Adicción — 86
Multitud de opciones y la posibilidad de 4 jugadores lo convierten en un cartucho "muy peligroso".

Total — 84
Se ha conseguido un cartucho muy rápido, en el que predomina la acción, a imagen y semejanza del hockey profesional.

Lo Mejor
• Aunque pueda resultar repetitivo, la posibilidad de jugar hasta cuatro personas a la vez y la multitud de opciones que ofrece.

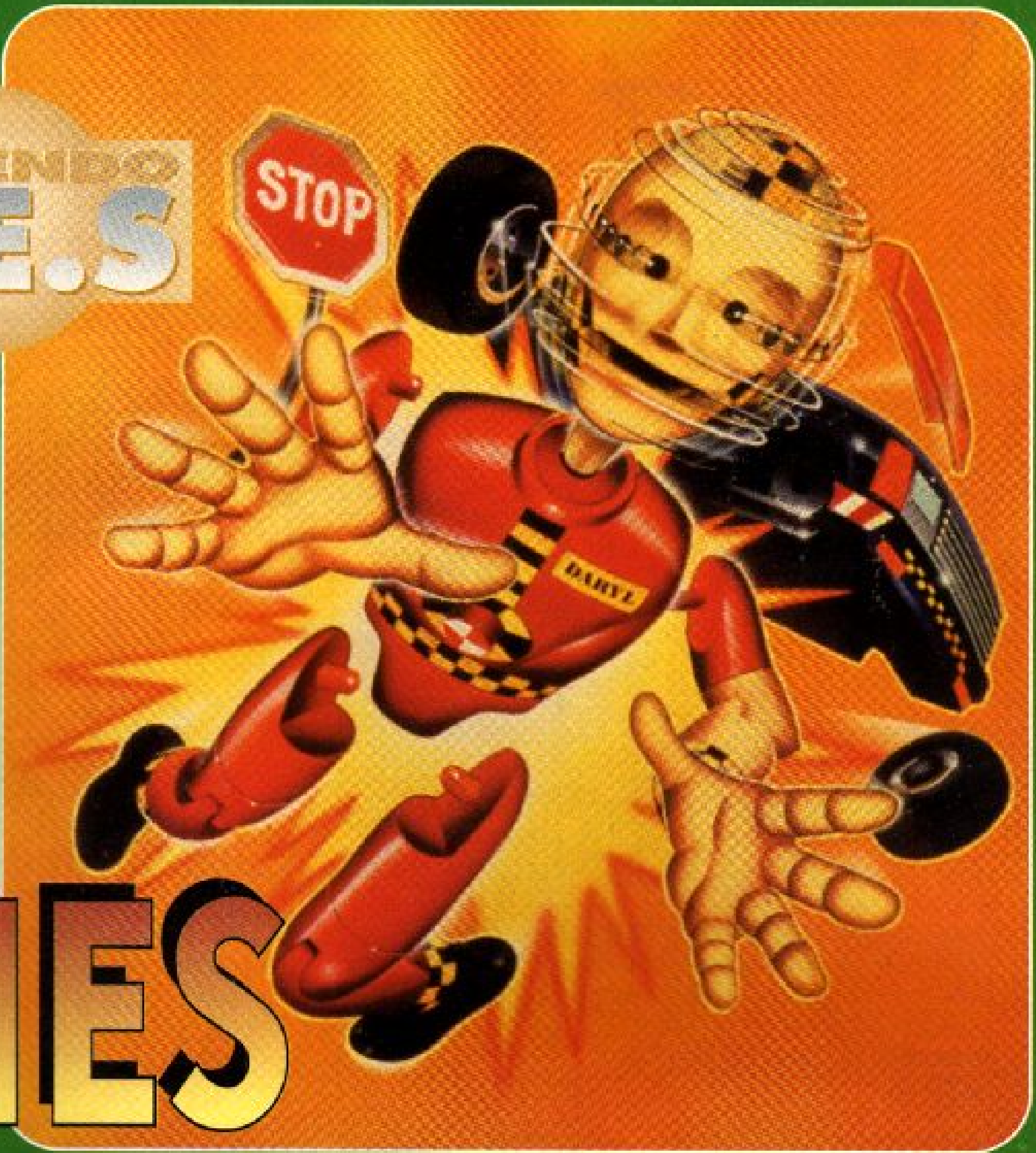
Lo Peor
• Lo que cuesta llegar a dominar el juego en profundidad.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO N.E.S

PARA PERDER LA CABEZA

CRASH DUMMIES















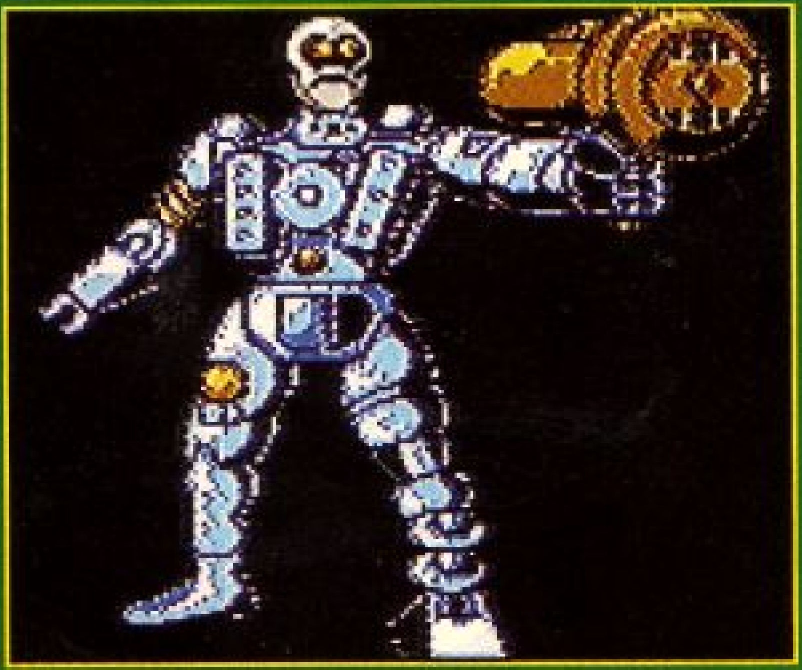
Los Crash Dummies son unos simpáticos maniquíes especialistas en mamporros, que decidieron hacerse protagonistas de videojuegos para avisarnos de lo importante que es mantener las medidas de seguridad en carretera. Ya sabéis, lo de ponernos el cinturón de seguridad, no llevar el casco en el codo, respetar las señales y cosas de esas.

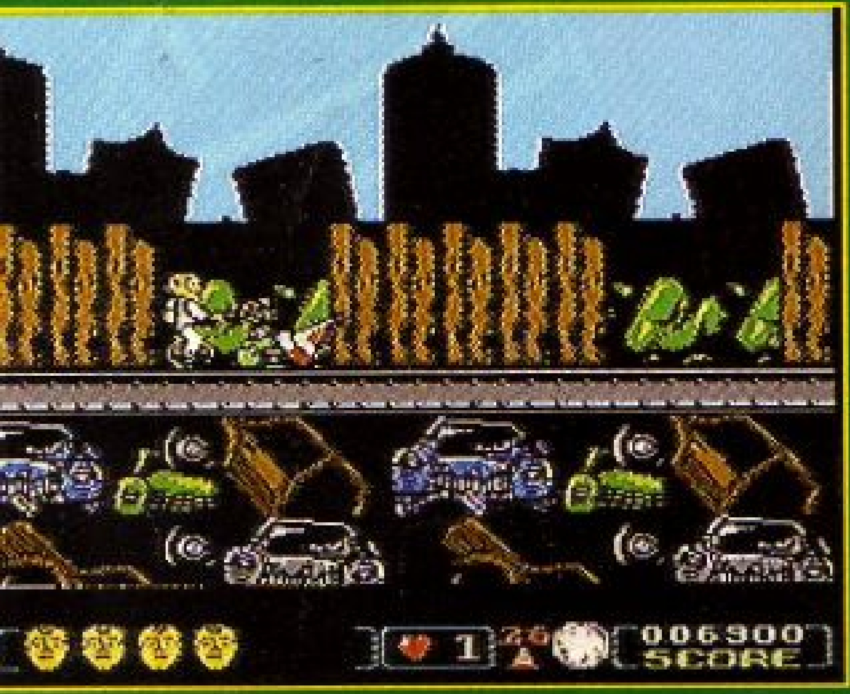
Para los que no lo recordéis, os diremos que en su primera producción nos obligaron a saltar de edificios en llamas, a estrellarnos contra una pared, apagar bombas e incluso a probar cohetes espaciales. Vamos, que nos convirtieron en auténticos especialistas a prueba de cualquier eventualidad. Sin embargo, en esta ocasión no se enfrentan a una divertida sucesión de pruebas de habilidad. Ahora, la cosa es más seria.

El caso es que un avaro chatarrero ha entrado en la fábrica de nuestros Dummies y se ha llevado a dos de sus mejores amigos. Y sólo porque estaban un poco espachurrados... Por supuesto, Slick y Spin no piensan quedarse de brazos cruzados, dejando que desmonten en mil y una piezas a sus compañeros. Así que pilotando monociclos y plataformeando como locos, tendrán que recorrer una serie de larguísimas fases, para acabar con los robots-guardias de seguridad del chatarrero.

Desde la fábrica de pruebas a un cementerio de coches, Slick y Spin no tendrán un segundo de descanso. Obstáculos, trampas y bichos de todas clases serán algunos de los problemas que harán perder la cabeza (literalmente) a nuestros dos héroes. Ahora bien, como no os lo vamos a dar todo bien cortado y mascado, el resto de la aventura lo tendréis que descubrir por vosotros mismos. Y estamos seguros de que os encantará.







Si disfrutaste con ellos a base de trastazos, apagar bombas y saltar desde una azotea, ahora podías ayudarles a salvar a dos amigos, ¿no?





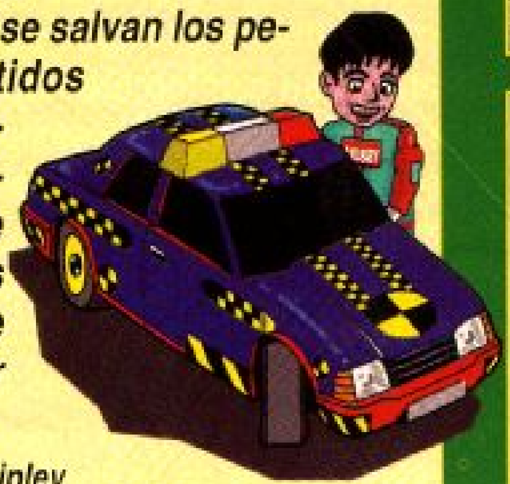
Entre plataforma y plataforma, tendrás que plantar cara a los robots que tiene a su servicio el temible chatarrero. Pero cuidado, porque en una esas podrías acabar descuartizado.

Divertido, pero difícil

Estos «Crash Dummies» no son los mismos que nos hicieron jugar a los especialistas en otras consolas. En esta ocasión, han venido plataformeando sobre monociclos dentro de un juego original y divertido, pero demasiado simplón a la hora de los gráficos, enemigos y decorados.

Técnicamente hablando, sólo se salvan los pequeños dummies y sus divertidos movimientos. En cuanto al resto, lo mejor del juego es su mecánica plataformera, siempre interesante de por sí. Pero es una pena que estos detalles se vean bastante enturbiados por la excesiva dificultad.

Teniente Ripley







NINTENDO



PLATAFORMAS
LJN
LJN

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 77

Lo mejor de los gráficos son los dummies. Los colores son planos y la imagen carece de nitidez.

Música — 76

No se han complicado la vida a la hora de elaborar las melodías, aunque tampoco son inapropiadas.

Sonido FX — 76

Los cacharrazos que se llevan estos dos elementos están recreados de todas las maneras posibles.

Jugabilidad — 80

Es complicado cogerle el tranquillo al principio. Pero luego, aun siendo difícil, se hace más divertido.

Adicción — 79

El hecho de que no haya continuaciones y sea tan difícil, puede conseguir que te acabes cansando.

Total — 79

Es un buen juego de plataformas con golpes bastante originales, pero que se podía haber cuidado más técnicamente.

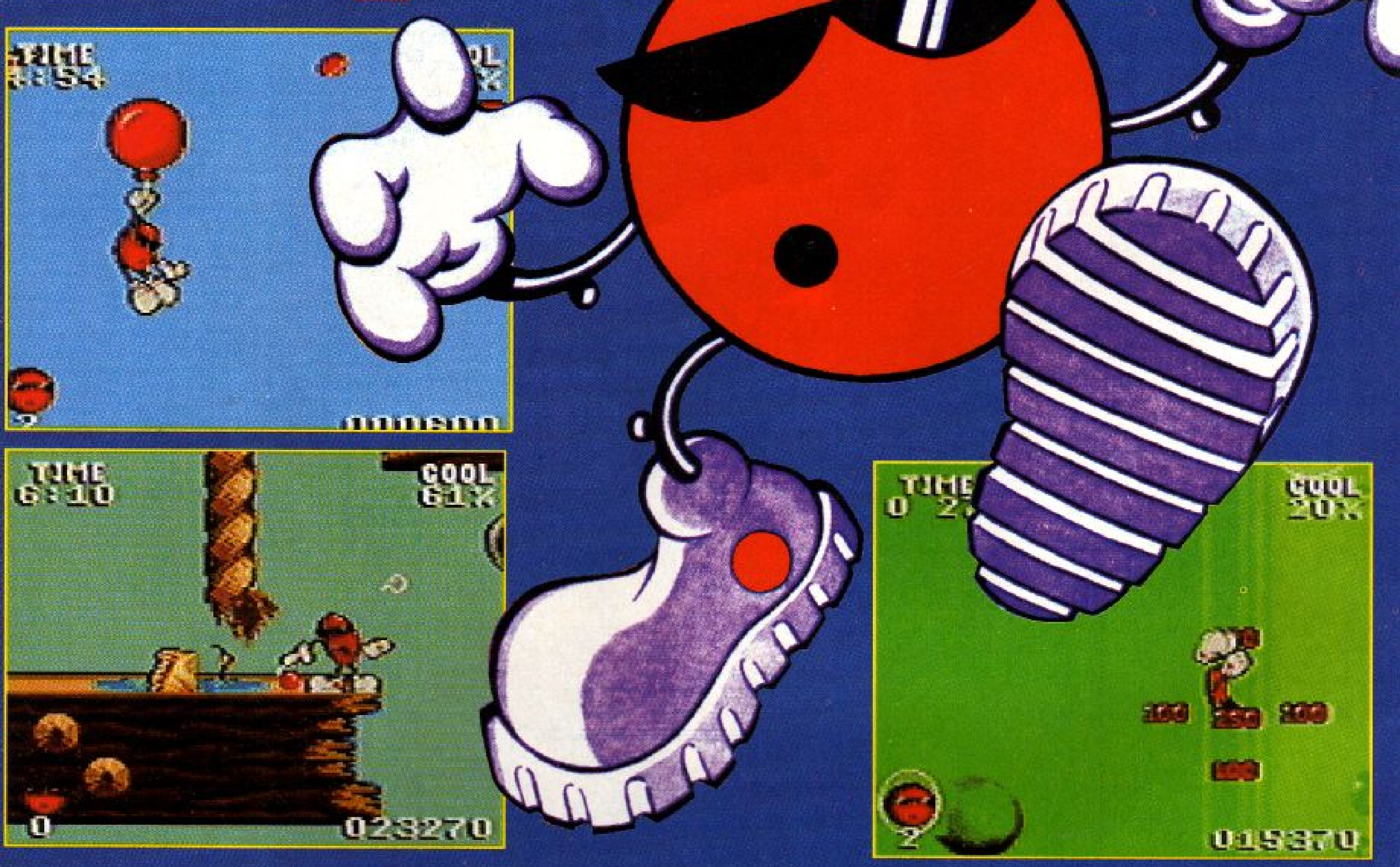
Lo Mejor

- Los Crash Dummies y sus piruetas.
- Pocas veces perder la cabeza fue tan divertido.

Lo Peor

- Que no haya continuaciones.
- Que termine siendo desesperante jugar una y otra vez la misma fase.

SEGA GAME GEAR



COOL SPOT

¿PENSABAS QUE TE IBAS A QUEDAR SIN ÉL?

Quien no sepa nada de este punto a estas alturas de la temporada, o bien ha estado viviendo en una isla desierta o es que no tiene la menor idea de consolas. Este círculo rojo, conocido como Spot, vuelve a ser protagonista de nuestras páginas con motivo de un nuevo lanzamiento, esta vez para la portátil de Sega.

Conservando toda su capacidad plataformera y su chulería (cualquiera diría que es madrileño), este puntazo de personaje realizará una particular carrera contra reloj. Su objetivo: conseguir el número de puntitos necesario para rescatar a su compañero, que ha sido encerrado en una jaula por los responsables de una marca de refrescos de la competencia.

Cool Spot podrá desplazarse por aire o por tierra, aunque eso sí, encontrará en su camino todo tipo de enemigos, en forma de gusanos, ratones, almejas asesinas y multitud de trampas. Como recompensa, una vez acabe la fase correspondiente, podrá participar en una zona de bonus. Si logra completarla y coger una letra de las que conforman la palabra Virgin, ¡perfecto! Habrá conseguido una continuación, que le vendrá a las mil maravillas para seguir adelante con plenas garantías.

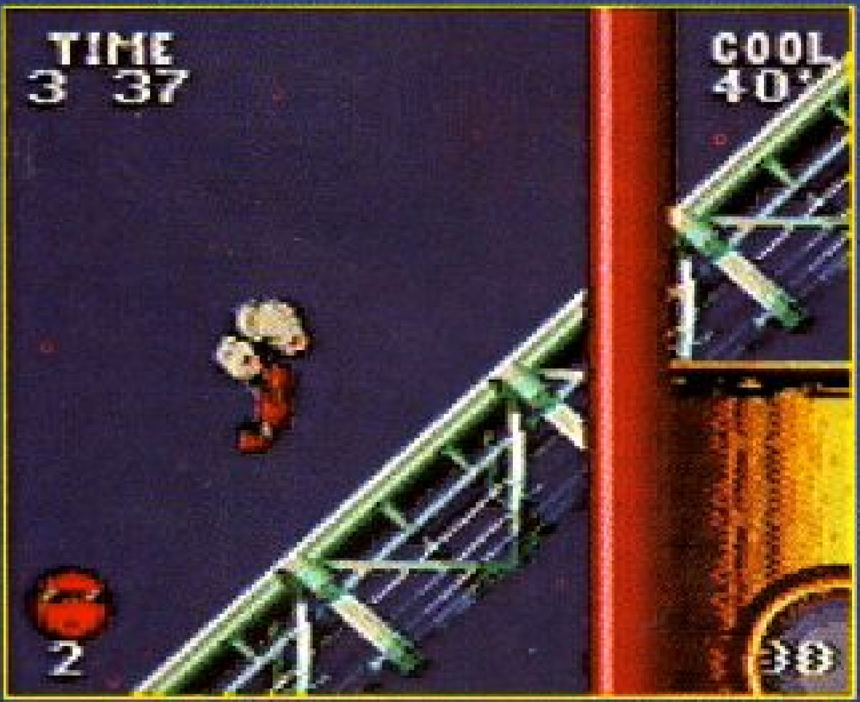
Si me haces caso y sigues mis indicaciones "punto por punto", podrás plataformear de lo lindo con tu «Cool Spot» y te divertirás más que una sardina con orejas.

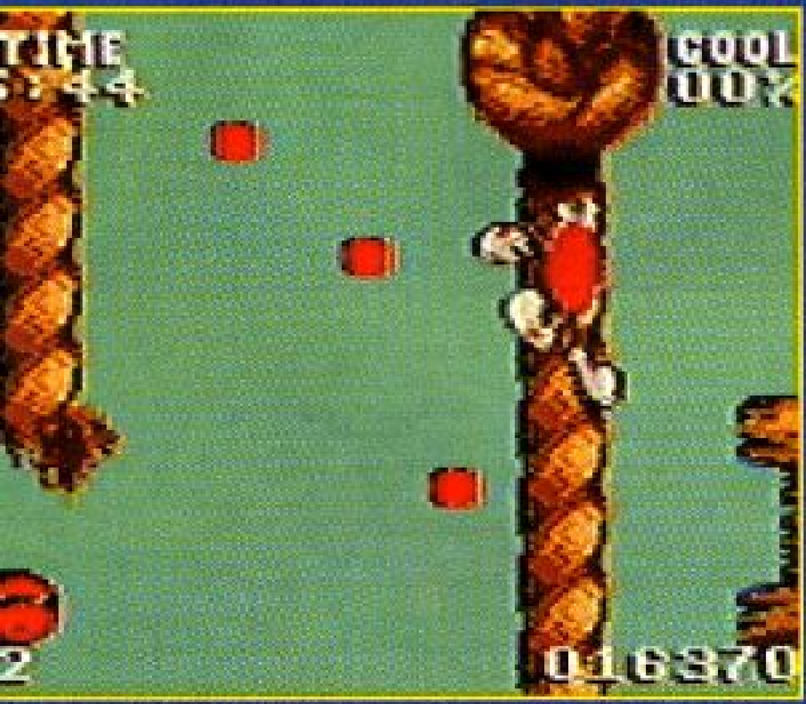










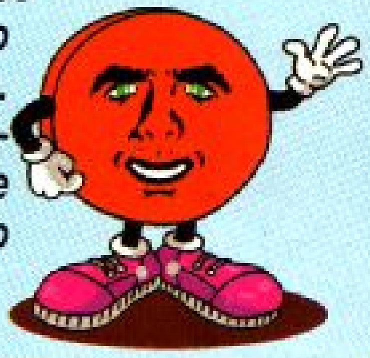




Jugabilidad redonda

Como no podía ser menos, la portátil de Sega también ha probado de las artes plataformeras de este punto con patas y zapatillas de baloncesto. Y lo ha hecho cumpliendo como los mejores. Ha respondido perfectamente a nuestras duras pruebas, especialmente en cuanto a jugabilidad y diversión, a pesar de tener ciertas zonas donde la dificultad aumenta notablemente.

La fórmula es sencilla: un planteamiento clásico en juegos de plataformas, con un protagonista original, divertido y de gran carisma entre los personajes consoleros. Y es que a nuestro amigo Spot lo conocen ya en medio mundo. Así que seguid muy atentos sus nuevas aventuras, pues estoy seguro de que este punto continuará saltando mucho tiempo.



Boke





GAME GEAR



PLATAFORMAS
VIRGIN
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Bonus
Megas: 2

Gráficos — 85
Muy buena la definición de los distintos escenarios, así como de los enemigos.

Música — 84
Marchosilla, propia de un juego que tiene como protagonista a un punto rojo con gafas de sol.

Sonido FX — 82
Muy discretos. No se hace especial alarde de ellos a lo largo del juego.

Jugabilidad — 86
Aunque puede parecer difícil, y de hecho lo es, resulta muy jugable.

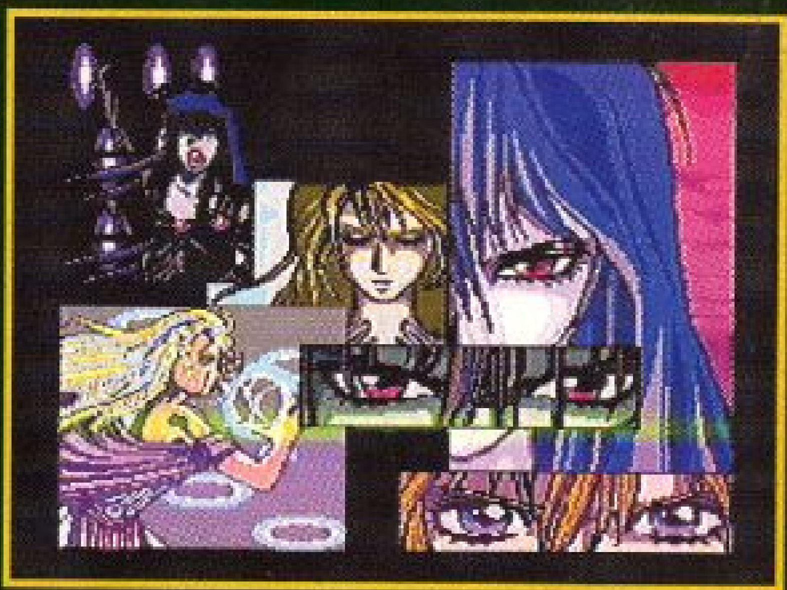
Adicción — 83
Este punto cae simpático desde la primera vez que le conoces.

Total — 85
Un buen juego de plataformas con excelentes gráficos y una correcta animación del personaje.

Lo Mejor
- La personalidad y animación que han conseguido transmitir a un sencillo punto rojo.

Lo Peor
- Algunas zonas en las que la dificultad se las trae.
- ¿Hay publicidad encubierta?





LOS AMOS DEL CALABOZO

ARCUS odyssey

Arcus Odyssey es la historia de una temible bruja conocida como Castomira, que ansiaba dominar el mundo antiguo con sus hordas de monstruos y dragones. Y es la historia de una valiente princesa llamada Leaty, que forjó una poderosa espada para enfrentarse con semejante bruja.

El Poder de Leaty, nombre que se dio a la espada, era el seguro que mantenía fuera de Arcus a los servidores de Castomira. Pero ha ocurrido algo que mucha gente temía: la espada ha sido robada de su templo y va a ser utilizada para sembrar el caos y la destrucción.

Sin tiempo que perder, se ha formado un grupo de cuatro héroes de muy diversa catadura, con la intención de rescatar la espada. Un viejo mago, una arquera elfa, un poderoso guerrero y una ágil luchadora forman el equipo que se enfrentará a las hordas de la oscuridad, contando, naturalmente, con tu inestimable ayuda.

Tú podrás asumir el papel de cualquiera de ellos y enfrentarte al reto de arrancar la espada sagrada de las garras de Castomira. Pero cuidado, porque las criaturas de la bruja aparecerán salidas de la nada para obstaculizar tu avance, además de encontrarte trampas, entradas secretas y laberintos.

Para facilitar tu tarea, verás cofres en los que se ocultan todo tipo de llaves, pócimas y encantamientos. Pero recuerda: tu habilidad a la hora de combinar personajes, la sabia utilización de tus poderes y los consejos de los habitantes de Arcus serán tan importantes como el poder de las armas. Mucha suerte.



NINTENDO SUPER NINTENDO



Cuatro héroes, cuatro estilos

Una de las características más destacadas de este cartucho es que te permitirá elegir entre cuatro personajes, cada uno con sus características propias. Una gran parte de tus posibilidades de éxito residirá en el acierto de esta elección.

*- **Fureya, la arquera:** Puede disparar sus flechas con gran celeridad y hacerlas rebotar contra las paredes. Sin embargo, su ataque no es demasiado poderoso y su resistencia media.*

*- **Nadiru, la guerrera humana:** Porta una maza de gran poder destructivo que puede hacer girar a su alrededor. Su principal problema es que este arma tiene muy corto alcance, y no puede atacar desde lejos.*

*- **Kahdega, el caballero:** Los golpes de su espada son devastadores y su resistencia física portentosa. Sin embargo, tiene el mismo defecto que su compañera, es decir, sus golpes son de corto alcance.*

*- **Bead Shia, el mago:** Su ataque es destructivo y de gran alcance. Lástima que tenga tan poca resistencia física.*







Este juego te translada a un mundo en el que reinan la magia y los encantamientos.





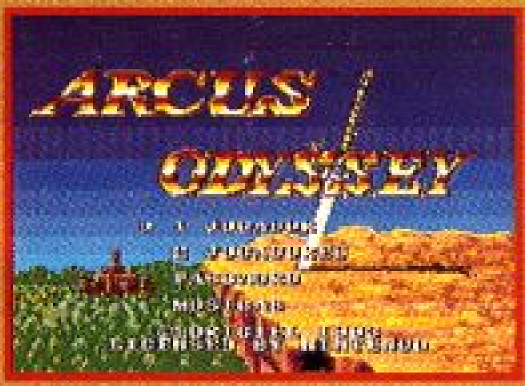


Un cartucho que sabe a poco

Arcus Odyssey es un entretenido cartucho de interesante desarrollo, que resultará muy atrayente para los amantes de los juegos de aventuras. Sin embargo, carece de la limpieza gráfica que cabría esperar de una 16 bits. La gran mayoría de los decorados son simplones, repetitivos y hasta feos. Y lo mismo se puede decir de los enemigos, pues casi todos ellos son criaturas de un solo rasgo y carentes de imaginación. Incluso el aspecto más divertido (la opción de dos jugadores al mismo tiempo) podría haber sido mejorado, con sólo incluir la posibilidad de jugar con los cuatro héroes a la vez. En pocas palabras: se queda corto.

Teniente Ripley





AVENTURA
LORICIEL
Wolf Team Tenelet

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Password
Megas: 12

Gráficos — 70
Demasiado simplón y pobre de decorados. Tampoco hay imaginación a la hora de recrear enemigos.

Música — 79
Las diez melodías del cartucho se combinan perfectamente con el ritmo del juego.

Sonido FX — 77
A pesar de que cuenta con cuarenta sonidos distintos, parecen cuatro, porque son todos muy parecidos.

Jugabilidad — 76
La mecánica del juego es muy simple, pero a veces el control del personaje no es tan suave como debería.

Adicción — 77
Con dos jugadores simultáneos se hace más divertido y adictivo. Los passwords también ayudan.

Total — 75
Es una aventura divertida pero de gran pobreza gráfica. Con estas pautas se podía haber hecho un juego mucho mejor.

Lo Mejor
- **Que puedas elegir entre cuatro idiomas, incluido el español.**
- **La opción de dos jugadores .**
- **Los siempre adorados passwords.**

Lo Peor
- **La pobreza gráfica.**
- **Que no se haya introducido la opción de cuatro jugadores simultáneos.**
- **La escasa originalidad.**



NEO GEO







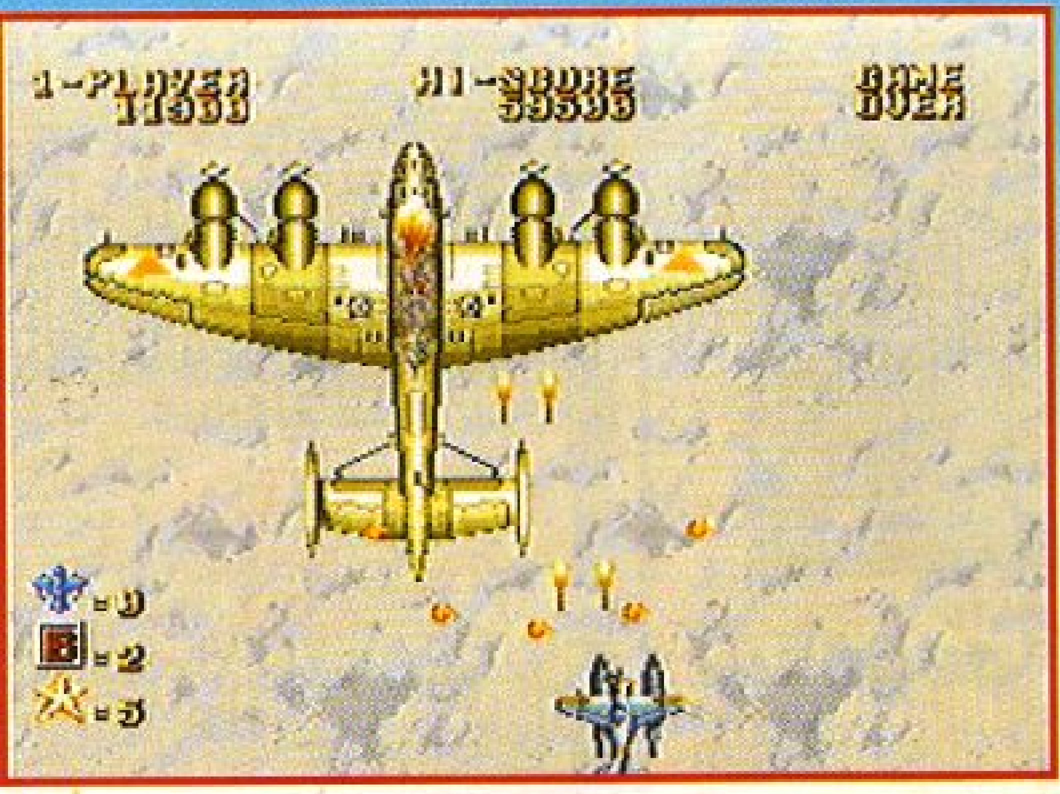
HÉROES DE ALTOS... DUELOS

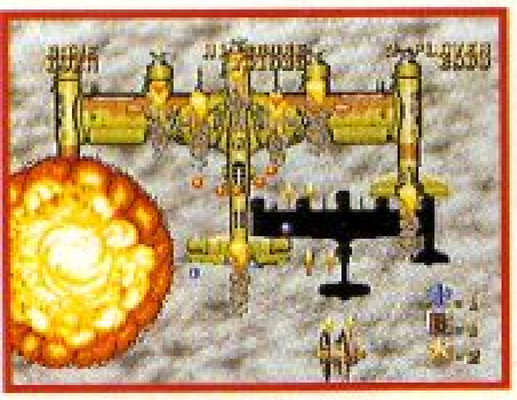
Las historias sobre hazañas aéreas siempre han tenido un encanto especial para el público de a pie. En la II Guerra Mundial, más de un piloto logró inscribir su nombre con letras de oro en la memoria de muchas personas. Sin embargo, hubo otros que, pese a acumular más méritos que sus compañeros para ser recordados como héroes, tuvieron la mala fortuna de desaparecer antes de alcanzar la gloria. Estos pilotos fueros conocidos como "Ghost Pilots" (pilotos fantasmas), y desde aquellos años su leyenda no ha hecho más que crecer.

Este es el caso de Tom Phillips y Charlie Stinglay, dos hombres que se embarcaron en una batalla exageradamente desigual, con el fin de ayudar a los aliados en su camino hacia la victoria. Ellos dos solos tuvieron la osadía de enfrentarse a una destacada parte del ejercito nazi, con la única ayuda de sus caza-bombarderos y, eso sí, de mucho valor.

Si queréis meteros en la piel de estos soldados, y tener la oportunidad de experimentar su emocionante aventura, no tenéis mas que enchufar vuestra Neo Geo y comenzar la batalla. SNK ha decidido plasmar esta odisea en un alucinante cartucho de 55 megas, que está dispuesto a haceros retroceder 50 años en el tiempo y de sumergiros de lleno en el fragor de la guerra.

Siguiendo la línea de «1942» (un gran juego de recreativa, convertido luego para Amiga y NES), «Ghost Pilots» adopta el formato clásico de "shooter" con scroll vertical, en el que los dos cazas aliados tendrán que vérselas con un interminable repertorio de enemigos, que incluye aviones, barcos y tanques. A través de cuatro explosivas fases, el objetivo consiste en acabar con la ►



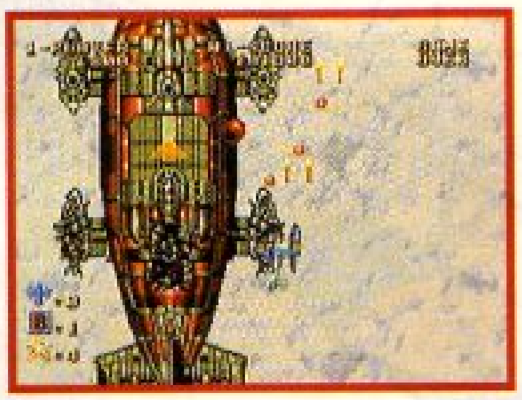




No tengas piedad, y dispara sobre cualquier avión, tanque o barco enemigo que se te ponga a tiro.

Si te descuidas, empieza a rezar. Lo más posible es que seas alcanzado, y aparecezca el temible "Game Over".





¡Bombas, bombas!

Al comienzo de cada misión, tendréis la posibilidad de elegir un tipo determinado de bomba. Las opciones son:

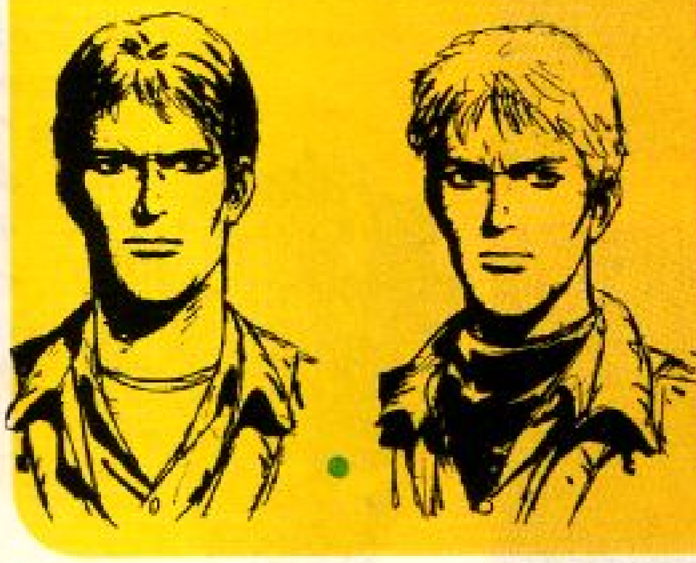
-Bomba incendiaria: tiene un gran radio de acción, pero causa pocos daños.

-Bomba regular: posee un corto alcance, pero una gran potencia.

-Bomba expansiva: rodea el avión con un círculo, fulminando a los enemigos cual si fuera un escudo.





















Un "shooter" de lujo

No es ningún secreto. Estamos ante un matamarcianos clásico con scroll vertical, ambientado en la II Guerra Mundial. Sólo que en esta ocasión se ha realizado aprovechando las potentes cualidades de la Neo Geo. Unos gráficos perfectamente resueltos, con buen colorido y una definición notable, scroll simple pero muy suave, y un sonido acorde con el resto de las producciones SNK.

Por supuesto que el desarrollo del juego no aporta nada nuevo, pero eso no quita para que los buenos fans de este tipo de juegos disfruten como enanos, a base de derribar aviones enemigos. Un buen ejemplo de cómo con poco material se puede conseguir un producto muy interesante.



Lolocop

LO MÁS NUEVO



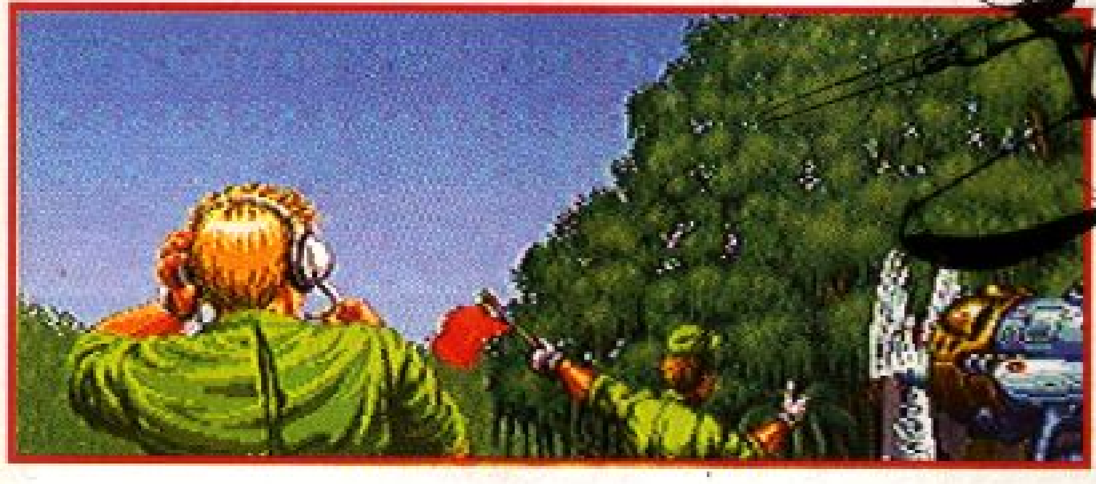
Letras de "pego"

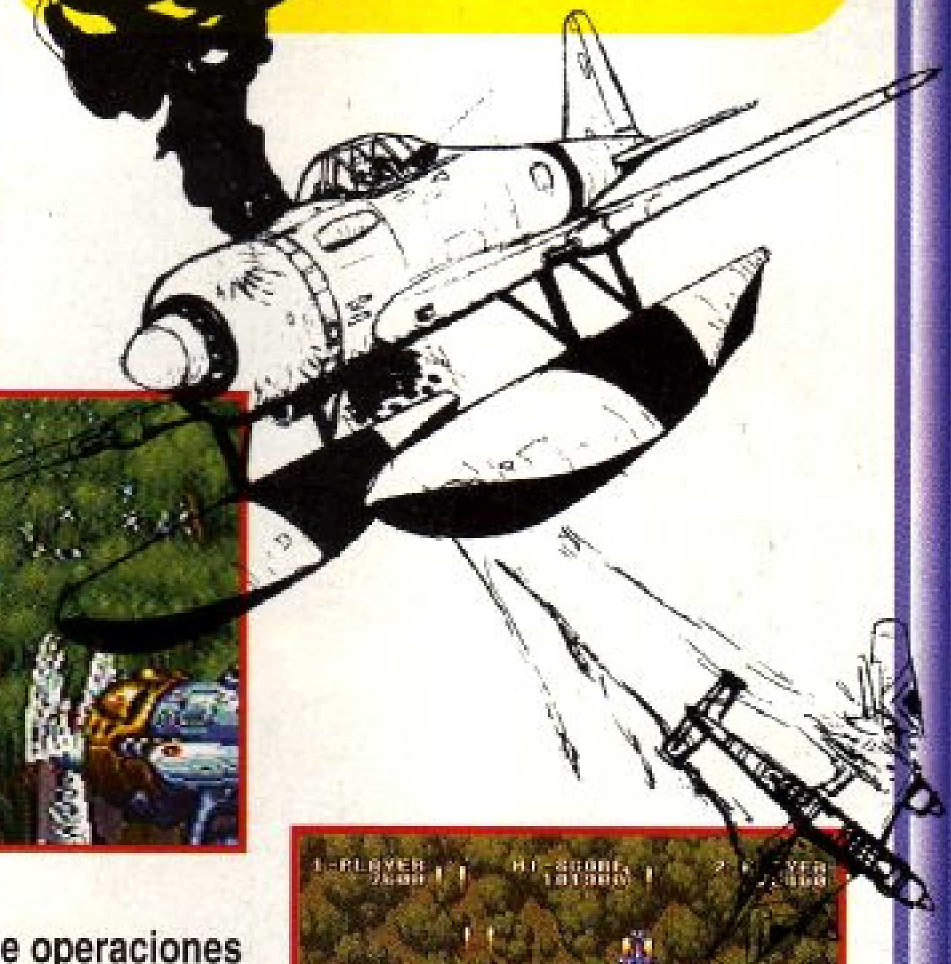
Prestad atención, soldados: en algún momento de vuestra misión, os toparéis con una escuadrilla de aviones de color rojo. Si lográis acabar con ellos, obtendréis una recompensa:

- ***Letra "S":** aumenta el poder del disparo.*
- ***Letra "B":** aumenta el número de bombas.*
- ***Estrella:** aumenta tus bonus al final de la fase.*











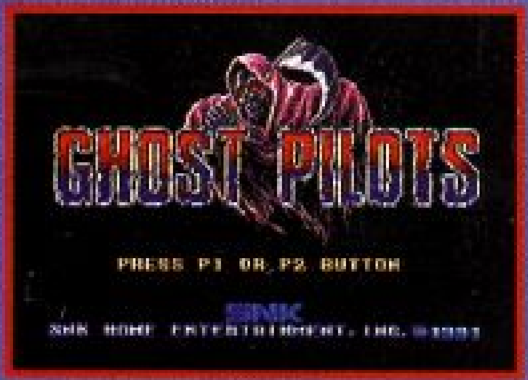


➤ resistencia enemiga hasta llegar a la base de operaciones del ejercito nazi.

Por supuesto, no faltará en ningún momento el inevitable apoyo logístico en forma de items, para recargar armamento, blindaje y demás materiales necesarios. Sin estas ayudas, será una empresa imposible acabar con los enemigos de final de fase. Pero si te vales de ellos, no te preocupes que no habrá rival que pueda soportar tus ataques.

Pericia y valor son los requisitos para soportar toneladas de acción a más de 3.000 pies de altitud. Naturalmente, no será una tarea fácil. Pero sólo tienes que pensar en cómo lo pasarían los pilotos que realmente volaron, cincuenta años atrás, entre una nube de aviones enemigos dispuestos a derribarles al menor descuido. Al fin y al cabo, la guerra está hecha sólo para valientes, y seguro que tú eres uno de ellos.

NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 55

Gráficos — 89
Sin ser una obra maestra rayan a un gran nivel, destacando algunos enemigos finales.

Música — 88
Una combinación de marchas militares con ligeras variaciones, a un ritmo apropiado.

Sonido FX — 89
En la línea de las producciones de SNK, contundente y bastante real.

Jugabilidad — 89
El manejo de los aviones no supone ningún tipo de problema, y tampoco llega a hacerse confuso.

Adicción — 90
Tal vez se echan de menos más fases, pero la ajustada dificultad arregla este defecto.

Total — 89
Un típico juego de matamarcianos, con la calidad técnica que ofrece la Neo Geo.

Lo Mejor

- La jugabilidad.
- El elevado nivel técnico que se ha conseguido alcanzar.

Lo Peor

- Que tan solo haya cuatro fases.



Tango®
Trademark registered
by adidas S.A.R.L. France
No IR 290 289
Official
FIFA
World Cup
logo
MONDO
HOT PLAY
MADE IN ITALY
gr. 420
SI LO MIRAS INTENSAMENTE...
SENTIRAS VIBRAR LA AFICION!
Tango®
EL SUPERCAMPEON
OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN
Con Tango, cualquier lugar es un gran estadio, pídele el máximo, es un balón de primera. Juega con "Tango" al fútbol de verdad!
® Trade Mark registered by ADIDAS S.A.R.L. (France)
MONDO®
LOS SUPERBALONES
DISTRIBUIDOR PARA ESPAÑA: EUROJUGUETES, S.L.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Suelen decir los entendidos en la materia que tras la tempestad viene la calma. Pero da la sensación de que esto no sirve para el mundo de los videojuegos. Después de que el mes pasado nuestras consolas se vieran gratamente sorprendidas por la aparición de numerosos cartuchos de primer orden, en éste no podemos estar menos satisfechos. Fijaos sino en la aparición del Legend of Zelda, que ha saltado directamente a la primera posición de la lista de Game Boy, destronando a todo un clásico, el Super Mario Land II. Sin olvidarnos del Asterix para Nes, del Dragon Ball Z para la Super, del Sonic Chaos para la Master... En fin, que dure la racha.

NINTENDO

El simpático héroe galo no podía conformarse con triunfar en la portátil de Nintendo. Así que, ni corto ni perezoso, ha recogido sus bártulos y a su amigo Obelix y se ha instalado en la Nes.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(3)	The Return of Joker
3	(4)	Robocop 3
4	(2)	Star Wars
5	(N)	Asterix
6	(5)	Battletoads
7	(-)	Shatter Hand
8	(N)	Crash Dummies
9	(8)	The Jetsons
10	(-)	Hammerin' Harry

MEGADRIVE

Tres han sido las novedades que se han incorporado a la lista de Mega Drive, para tratar de plantar cara al Street Fighter II. Una de ellas, este TMHT Tournament.



1	(-)	STREET FIGHTER II
2	(-)	Aladdin
3	(5)	Jungle Strike
4	(3)	Flahsback
5	(7)	Jurassic Park
6	(-)	Bubsy
7	(N)	Robocop vs Term.
8	(N)	TMHT Tournament
9	(N)	Sonic Spinball
10	(4)	Mortal Kombat

SUPER NINTENDO

A la cúpula de estrellas que gobernaba el cielo de la Super Nintendo, se ha incorporado otra capitaneada por el joven Goku y su archiconocido Dragon Ball Z.



1	(-)	SF II TURBO
2	(-)	Starwing
3	(N)	Dragon Ball Z
4	(-)	Jurassic Park
5	(3)	Super Mario All Stars
6	(7)	Mortal Kombat
7	(5)	Alien 3
8	(-)	Bubsy
9	(N)	Battletoads
10	(N)	Dennis

GAME GEAR

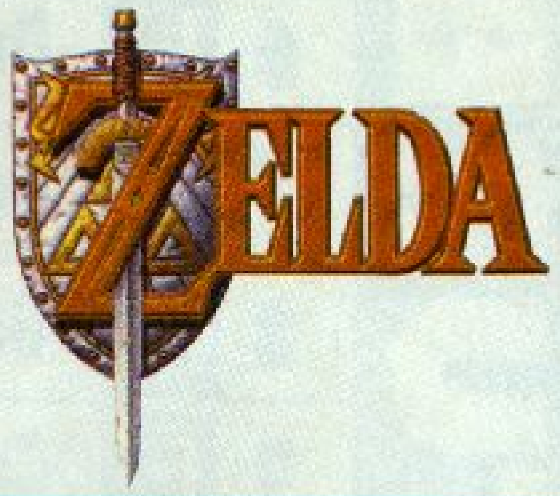
Ya hierve el asfalto y ya rugen los motores de la pequeña Game Gear, porque ha llegado un juego de velocidad que dará mucho que hablar, el F-1.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(4)	Star Wars
4	(5)	Alien 3
5	(3)	Chuck Rock 2
6	(10)	Ecco the Dolphin
7	(N)	F-1
8	(7)	World Cup Soccer
9	(6)	Sonic
10	(8)	Battletoads

GAME BOY

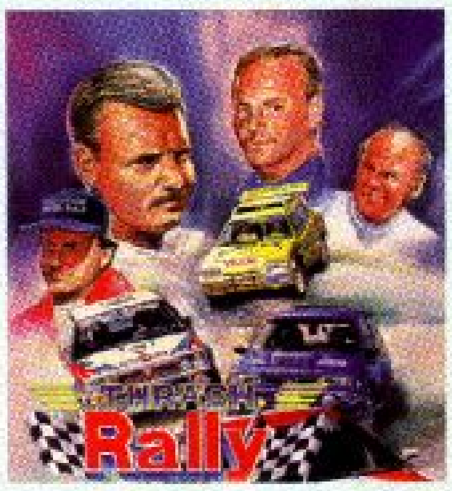
La portátil de Nintendo se ha rendido ante una historia de caballeros con espada y damas en peligro. Es la Leyenda de Zelda.



1	(N)	THE LEGEND OF ZELDA
2	(1)	Super Mario Land 2
3	(2)	Asterix
4	(5)	Jurassic Park
5	(3)	Alien 3
6	(4)	The Return of the Jocker
7	(N)	Dennis
8	(6)	Joe & Mac
9	(8)	Addams 2
10	(N)	Star Trek

TURBO GRAFX

Chiquito pero matón, va a ser bastante difícil que PC Kid pierda su posición de privilegio en la Turbo. Sobre todo si no aparecen nuevos productos.



1	(2)	Final Match Tennis
2	(1)	PC KID 2
3	(4)	Splatter House
4	(5)	Operation Wolf
5	(3)	Bomber Man
6	(-)	Dungeon Explorer
7	(9)	New Zealand History
8	(7)	Gradius
9	(-)	Cratermaze
10	(-)	Imposamole

MASTER SYSTEM

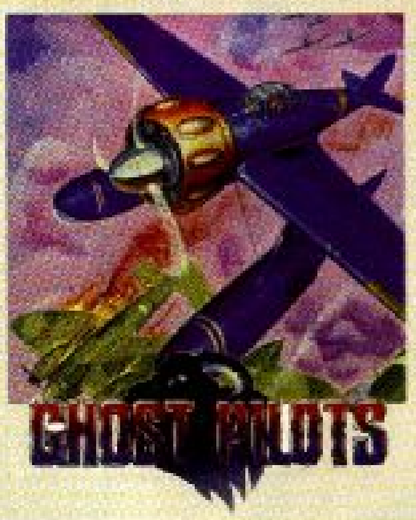
Como si de una carrera de chapas se tratara, Cool Spot se ha situado de salida en una cómoda posición. ¿Será capaz de llegar a ocupar la cabeza?



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(-)	Streets Of Rage
4	(N)	Sonic Chaos
5	(-)	Cool Spot
6	(4)	Power Strike 2
7	(N)	Master Combat
8	(6)	Alien 3
9	(8)	Krusty's fun House
10	(-)	Renegade

NEO GEO

La Neo Geo podría cantar aquello de "La vida sigue igual..." Y es que pocos son los cambios que se han producido en la lista, y un nombre, el del Fatal Fury 2, continúa sobresaliendo entre tanto cartucho de lucha.



1	(-)	FATAL FURY 2
2	(-)	Art Of Fighting
3	(-)	Super Side Kicks
4	(5)	Sengoku 2
5	(4)	World Heroes 2
6	(8)	Trash Rally
7	(6)	Fatal Fury
8	(N)	Ghost Pilots
9	(7)	Three Count Bout
10	(9)	World Heroes

Ahora en video, la película que estabas esperando

Inspirada en los personajes del videojuego más popular del mundo.
Un espectáculo increíble repleto de efectos especiales.

Imagínate que los dinosaurios nunca desaparecieron, sino que continuaron evolucionando en un fantástico universo muy cerca de nosotros.
Imagínate que deciden volver a nuestro mundo.

¡Además consigue tu consola 16 Bit Super Nintendo!
Al comprar la película, podrás participar en el sorteo de 20 magníficas consolas





Por sólo 2.995 Ptas.

Ya puedes comprar la película en videoclubs, grandes almacenes, hipermercados y establecimientos especializados.

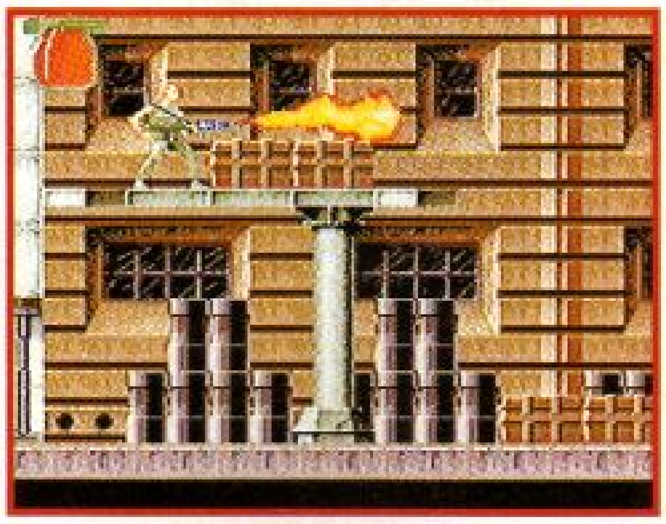
WARNER HOME VIDEO

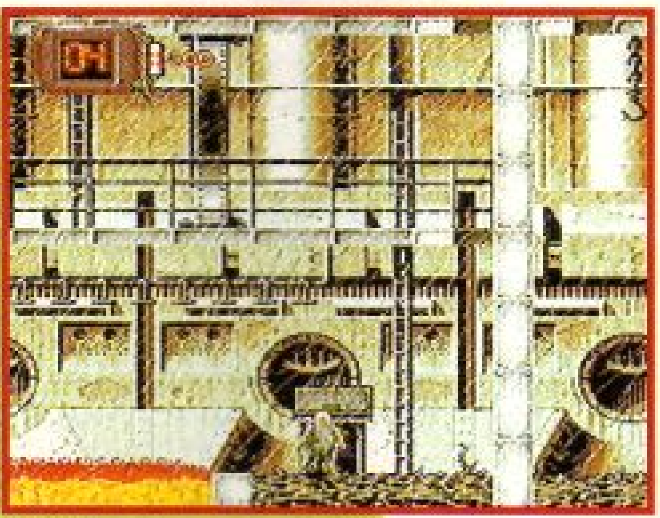
P.V.P. Recomendado. Impuestos Incluidos.

Disponible exclusivamente a través de Warner Hom

LASERS & PHASERS

ALIEN 3





Había una vez una redactora de Hobby Consolas tan poco valiente y tan poco dispuesta a arriesgar su vida para salvar al mundo de la invasión alien, que en vez de echar mano a su ametralladora y enfrentarse cara a cara a las criaturas invasoras, introdujo uno de los siguientes passwords. De este modo se quedó tan ancha, sabiendo que jugar con su Super Nintendo era más divertido y mucho menos peligroso.

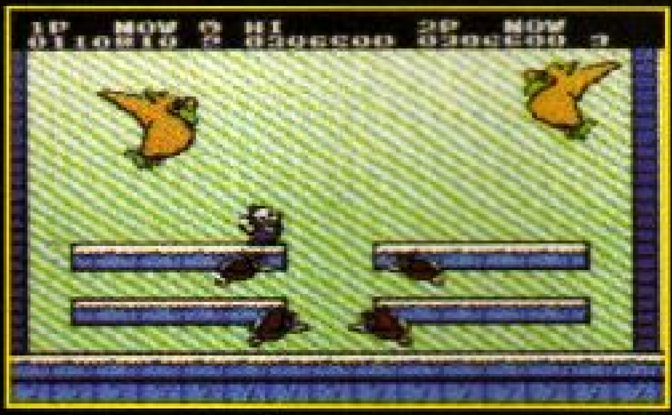
FASE 2: QUESTION
FASE 3: MASTERED
FASE 4: MOTORWAY
FASE 5: CABINETS
FASE 6: SQUIRREL
FASE 7: OVERGAME

BATMAN RETURNS



Para que nadie pueda decirte que estás tardando mucho en pasar la segunda fase, o que nunca has conseguido llegar a la cuarta, aquí tienes el truco que aliviará todas tus penas:
En la pantala de presentación, pulsa DIAGONAL ARRIBA IZQUIERDA y los botones 1 y 2 a la vez. No los sueltes hasta que aparezca el menú, con el cual podrás elegir el nivel en que quieres jugar.
JUAN DE DIOS GARCIA CEFERO (GRANADA)

SNOW BROTHERS

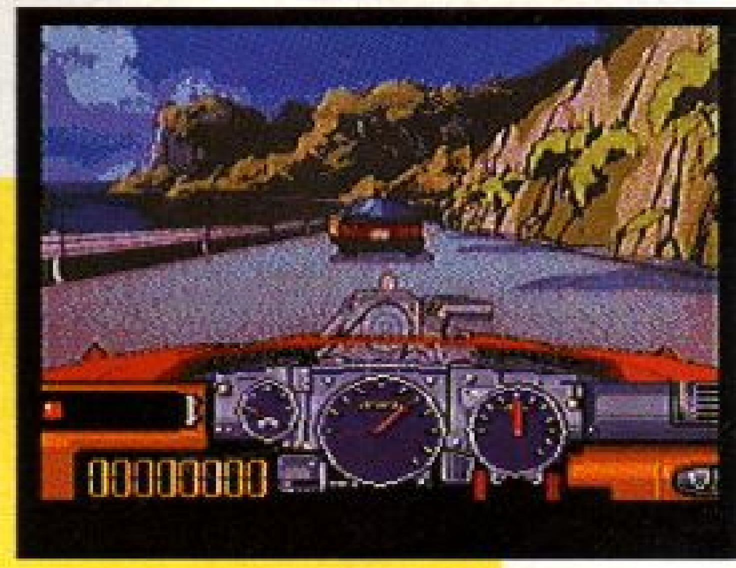






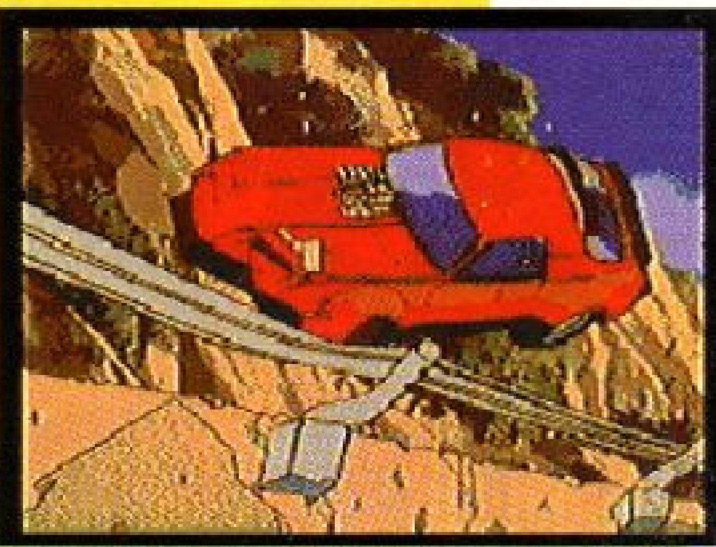
**Pulsando IZQUIERDA, ABAJO, A, B, SELECT y START, lograréis vidas infinitas.
Pulsando ARRIBA, A, B, SELECT y START, podréis elegir nivel.
Y finalmente, pulsando durante la presentación ARRIBA, SELECT y B, para sin soltarlos pulsar START, llegaréis a los niveles más altos.
SERGIO MARCHAL TELLO (SEVILLA)**

ROAD AVENGER



Este jueguecillo tan alucinante puede ser muy difícil en ciertos momentos, pero nosotros queremos facilitarte las cosas con un truquillo para elegir la fase de comienzo. En el inicio, pulsa ARRIBA para entrar en el modo de opciones, y luego pulsa A seis veces, con lo que podrás oír un pitidillo que indica que todo ha ido bien. Empieza una partida y aparecerá el menú para elegir nivel.

Además, estando en el modo de opciones, si pulsas A cinco veces y B otras cinco, podrás ver las escenillas sin jugar con sólo pulsar A.



TAZMANIA

Nuestro querido diablillo girará de alegría cuando le contemos que existe un truco para que consiga más vidas de las que tienen una jauría de gatos. Consiste en que en el nivel uno recolectemos la vida extra que hay en el primer conjunto de nubes, así como la del final de la fase. Luego hay que dejarse matar y repetir el proceso, con lo que el número de vidas ascenderá hasta que queramos parar.



SEGA MASTER SYSTEM



ART OF FIGHTING

Para poder escoger a los dos últimos enemigos , "Mr. BIG" y al misterioso personaje que hay después de él, probad el siguiente truco, que sólo sirve para el modo "vs Mode". Consiste en llegar al último combate y pulsar el botón de START del mando con el que no se juegue. Así, ya podréis elegirlos cuando aparezca su cara en la pantalla de presentación, incluyendo los rostros de los dos últimos en los extremos inferiores, al lado de los ocho jugadores normales. **MICKEL RUIZ MARDONES (VIZCAYA).**



TURBO GRAFX



LEMMINGS

Estos simpáticos bichitos están de enhorabuena. Gracias a estos códigos, verán nuevos mundos que les alegrarán su pequeño corazoncito. Ahí van:

CÓDIGOS DEL NIVEL TRICKY:
N1:RCEOJTHOD
N5:WMZSEJTG
N10:RDGMZSFK
N15:JSFKVKUT
N20:UJTHPFEC
N15:ODYRLEJS
N30:NBUIRDHO

CÓDIGOS DEL NIVEL TAXING:
N1:ECWMZTGM
N5:GMYRCFKU
N10:MZSFLWMY
N15:YQAAAAAB
N20:AABDGMYR
N25:GFECWMYR
N30:DHODZTHP

CÓDIGOS DEL NIVEL MAYHEM:
N1:GGFOYQBC
N5:QBCEJSEI
N10:NCXOEBUJ
N15:DZTHODZS
N20:ODYQBCFL
N25:VKUJSFLX
N30:WMZTHPFE

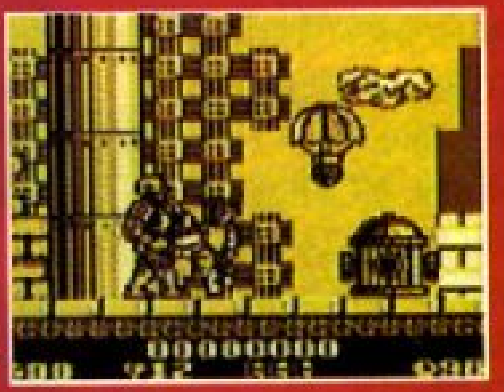




SEGA GAME GEAR

ROBOCOP 2

En este juego no os podemos dar mas ayuda que ésta: Pulsa A, B, SELECT, START e IZQUIERDA en la pantalla del título, y pasarás al final sin mas trabajo. Bueno, ¿eh?



NINTENDO GAME BOY

LASERS & PHASERS

BUDOKAN

Para dar caña a cualquier adversario que se os ponga por delante, los consejos del maestro Hobby Consolas son de los mas fiables.

En Kendo, usad el salto con puñetazo, para restar la mayor cantidad de energía en cada golpe.

Las patadas son lo más efectivo en el Kárate.

En los combates con Nunchakus, usad el triple golpe.

Y, finalmente, en el Bo lo mejor es el golpe de salto con giro sobre la cabeza. Con un nombre tan largo, no puede fallar.

FLASHBACK

Del que, según muchos, es el mejor juego para la Mega, no podían tardar en aparecer todos sus passwords por estas páginas.

NIEVEL EASY:
PIXEL, BETSY, PANCHO, STUDIO, TOHO, AKANE, INCBIN.

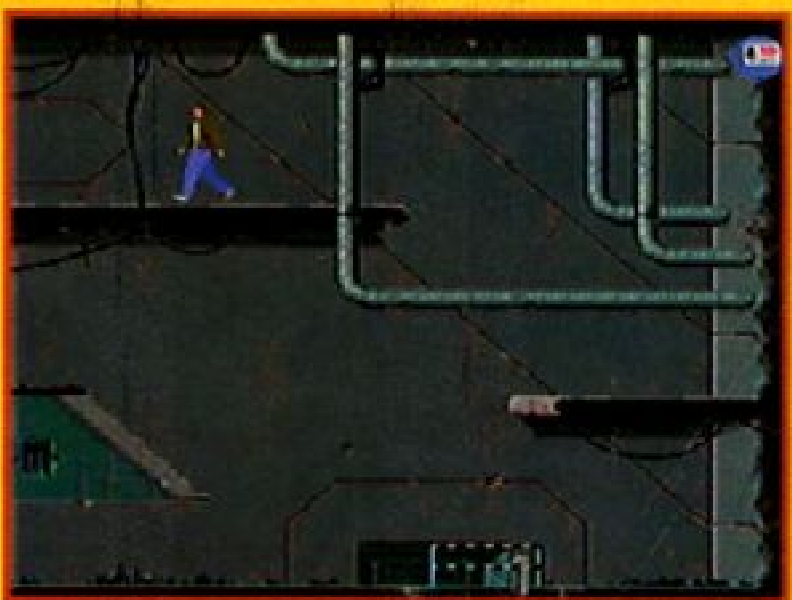
NIVEL NORMAL:
FALCON, DATA, MILORD, QUICKY, BIJOU, BUBBLE, CLIP.

NIVEL EXPERT:
OLIO, ACRTC, BLOB, STUN, MIMOLO, HECTOR, KALIMA.

CODIGO FINAL:
CYGNUS

JAVIER IGLESIAS SUEIRO (MADRID)





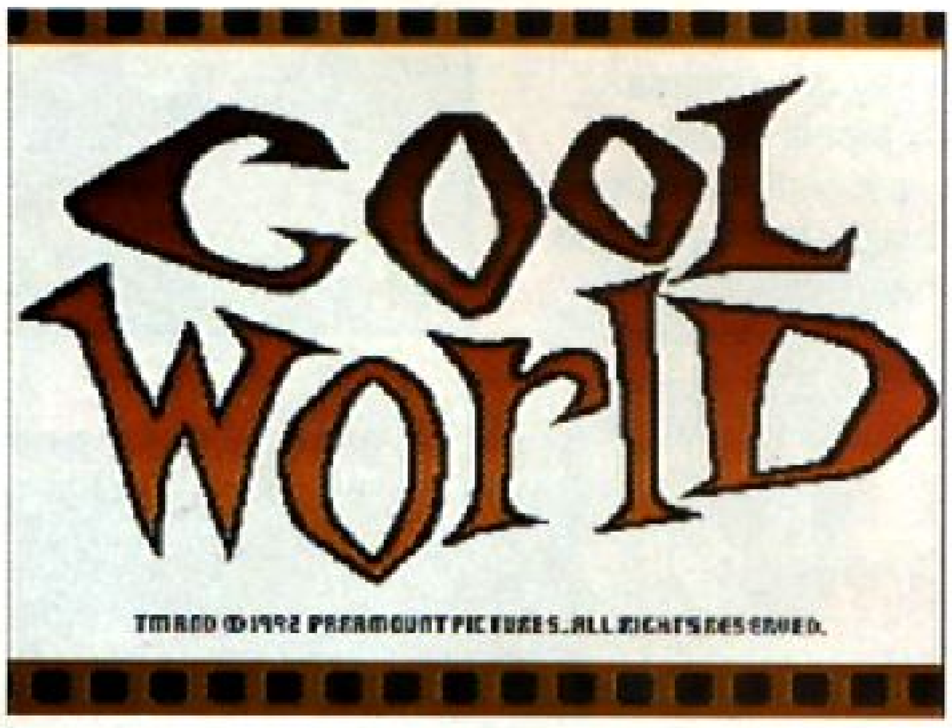
SUPER STRIKE EAGLE

Bueno, bueno, bueno. Nada mejor para un buen juego que unos buenos passwords (aunque eso sí, sólo valen para el cartucho americano).

LIBYA: 756FD7GD F4BF83D9
GULF: 2H6G4735 316D6B8
KOREA: D0BD87F8 .796H0025
CUBA: DF25449H.

COOL WORLD

Sabemos que hay gente que realmente no tiene paciencia. Y sabemos que hay gente que tras estar jugando una sola semana al mismo cartucho, se desespera si no ha llegado al final. Pues bien, para ellos, y solamente para ellos, está dedicado este truco. En la pantalla de presentación, pulsad L, IZQUIERDA, R, DERECHA, ARRIBA, X, ABAJO y B. Con esta sencilla operación, podréis ver sin más las pantallas del final.





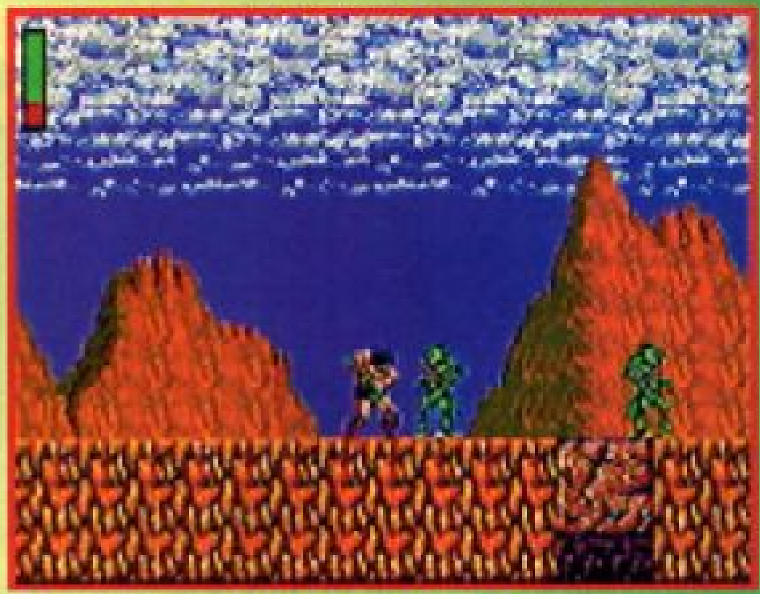
SOL FEACE

Otro truco con el mismo fin de elegir la fase inicial. En la pantalla de los títulos, pulsa A, B, C, A, B, C, B, C, B y A. Si haces esto bien, oirás el típico pitido de confirmación. Entonces pulsa START y dirígete a la pantalla de opciones, donde podrás cambiar el nivel de inicio y la dificultad del juego. Sencillo, ¿eh?



RASTAN





Para salir al paso de una muerte indeseada (como suelen ser todas las muertes), existe el truco de pulsar simultáneamente ARRIBA y START. Si lo haces así, ya puedes prepararte para una reencarnación por todo lo alto.

ALIEN 3





Hay trucos que se pueden casi catalogar de evidentes, pero por eso mismo no son muy numerosos. Como es este caso. Juega una partida en el modo de dos jugadores, con cuidado de obtener la suficiente puntuación como para que los dos jugadores entren en la tabla de records. En ese momento, introduce como nombre ALIEN. Empieza otra partida y prepárate para jugar, porque tendrás... ¡Vidas infinitas!

LASERS & PHASERS



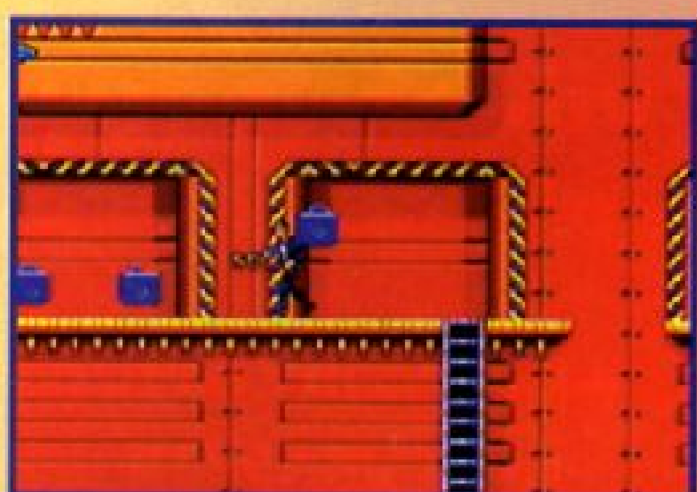
GLOBAL GLADIATORS



Para conseguir todas las vidas extras del mundo, detén la partida con START y pulsa A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B y A.
De esta manera habrás obtenido una vida sin el menor problema.

JAMES BOND-THE DUEL

Para conseguir elegir la fase inicial, enchufa el pad en el conector dos y mantén pulsados los dos botones junto con DIAGONAL ABAJO IZQUIERDA. Luego, enchufa el pad en el conector uno y pulsa el botón uno, con lo que entrarás en el menú de selección de fase.
Es evidente que si lo haces con dos mandos, la cosa se facilita bastante.



STREET FIGHTER II TURBO HYPER FIGHTING



Tan nuevo y tan bueno que por ley debía estar incluido en este espacio. Con el truco de Francisco y Rubén, conseguiremos desactivar los movimientos especiales de nuestro jugador/a, con lo que nos obligaremos a luchar de otra forma. Para ello, debemos pulsar en la pantalla de Capcom la combinación ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B, X y A, teniendo en cuenta que sólo funciona en el modo de juego normal, y haciendo los movimientos con el pad 1.

FRANCISCO Y RUBÉN MURCIA (BARCELONA)

DRAGON BALL Z 16 MG





Hemos recibido docenas de cartas con este fantástico truco para este fantástico cartucho de lucha, y como no podemos nombrar a todos los que nos habéis escrito, hemos elegido a suertes el de Marc.
Pulsando en la presentación (cuando aparecen las fotos en blanco y negro) ARRRIBA, X, ABAJO, B, IZQUIERDA, L, DERECHA y R varias veces, hasta que suene un pitido y luego un grito, conseguiremos activar la modalidad Champion Edition. Así, en vez de 8 jugadores tendremos a nuestra disposición ni más ni menos que 13 personajes de la archi-famosa serie de dibujos, e incluso a sus sombras.

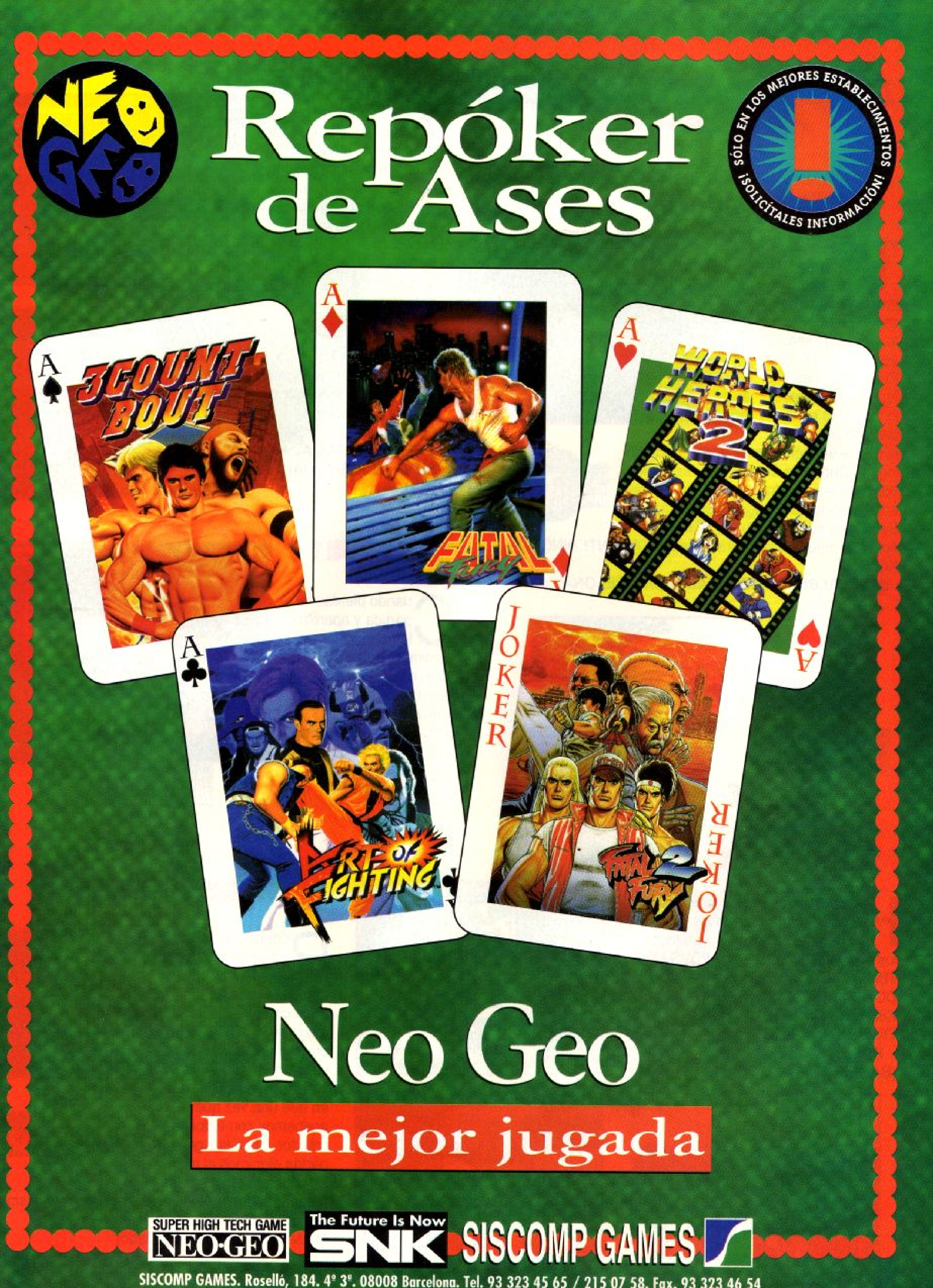
MARC ROLLÁN SERRANO (BARCELONA)





INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Cuando veas el logo de Lucas Film, pulsa A, B, C, B, C, A, C, A, B. Con esto lograrás que aparezca una pantalla de selección de nivel. Arriba, en grandes letras rojas, podrás ver SHHHHHHH, y debajo de este mensaje es donde indicarás en qué fase quieres empezar a jugar.


NEO GEO
Repóker de Ases
SÓLO EN LOS MEJORES ESTABLECIMIENTOS
¡SOLICÍTALES INFORMACIÓN!
3 COUNT BOUT
FATAL FURY
WORLD HEROES 2
ART OF FIGHTING
JOKER
FATAL FURY 2
Neo Geo
La mejor jugada
SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO
The Future Is Now SNK
SISCOMP GAMES
SISCOMP GAMES. Roselló, 184. 4º 3ª. 08008 Barcelona. Tel. 93 323 45 65 / 215 07 58. Fax. 93 323 46 54

LASERS & PHASERS

MORTAL KOMBAT



Todos queremos acceder al modo "sangriento" de este juego, aunque solo sea por curiosidad. Pues bien, para ello tenemos que hacer lo siguiente en la pantalla posterior a la de presentación (la de la parrafada en ingés). Debemos mantener pulsados los dos botones mientras que giramos el pad en el sentido de las agujas del reloj. Sabremos que el modo "gore" está activado porque aparecerá la frase NOW ENTERING KOMBAT.

DAVID ALBERTOS GONZALEZ (BARCELONA)

DRAGON BALL Z 16 MG





Ahora que ya sabemos de buena tinta que viene Goku oficialmente a nuestro país , no hemos resistido contaros este otro truco con el que podremos ver y aprender todos los golpes especiales de nuestro luchador simplemente deberemos pulsar en el transcurso de la partida START, luego SELECT y seguidamente A, con lo que veremos la lista de movivientos. Gracias por todo, Felipe.

FELIPE RETAMAL SILVA (GUIPUZCOA)

FATAL FURY



Cuando pierdas la partida y aparezca la pantalla de continuar, pulsa ARRIBA junto con A, B y C a la vez. Luego suelta los mandos y vuelve a pulsar todos los botones a la vez, con lo que cada vez que hagas esto ganarás un crédito.



MARIO IS MISSING

Hay personas que no entienden que este juego es de los facilones, y para todos ellos ahí van todos los passwords: XYNYW4W 9DVS33NZ 7BN*330 OGFSP6H 7SM16VC DC7KXXF NC9*431 *WZHPC2 K8Q15HK SS**4BF KYL3XTQ TV3X7L ZKPK3JB 9S4841Q

RUBEN AUSIM MARTINEZ (BARCELONA)







STREET OF RAGE



Rodrigo, de Pontevedra, nos escribe contándonos este truco para el juego de lucha que mas adeptos tiene en la Master. Consiste en que una vez que acabemos con todos los créditos, si en la siguiente partda elegimos al mismo jugador que en la partida anterior apareceremos exactamente en la misma fase que antes. No esta mál, eh. Por cierto Moisés, ¡no nos has engañado¡

LLEGO EL DRAGON





BANDAI LLEGA A ESPAÑA Y LO HACE CON LA FUERZA DEL DRAGON

Con la fuerza del Dragón y la de los alucinantes héroes de Bandai que siempre quisiste tener en tu consola. Por fin podrás convertirte en Songoku o en cualquiera de sus amigos guerreros, o dirigir a Ultraman contra terroríficos monstruos. Pero no sólo eso. Bandai se ha propuesto traerte los títulos más guays de las mejores marcas: **KONAMI** *(BATMAN RETURNS, POP & TWIN BEE, CYBERNATOR, SUPER TINY TOON y un largo etc),* **SUNSOFT** *(LOONEY TUNES para Game Boy y SNES),* **TITUS** *(BLUES BROTHERS para Game Boy y SNES),* **PALCOM** *(Spirit of F1, para Game Boy) y* **ATLUS** *(con el vertiginoso GP1).*

B A N D A I : E L D R A G O N

¡Qué LOCURA!



LA MASCOTA DEL MES

Se llama Speede y ha surgido del interior de la selva para convertirse en el héroe más completo que ha pisado una consola: es más veloz que Sonic, más polifacético que Mario y más feo que Chuck Rock... pero aún no tiene juego propio.

DIBUJO DEL MES



UNA FAMILIA DE PUÑOS TOMAR

Cristóbal Garrido Rodríguez (Madrid) ha conseguido en exclusiva una foto familiar de lo más especial. Blanka y Chun-li han sentado la cabeza y han formado un tierno hogar. Sin embargo, parecen tener algún problema con uno de sus hijos. ¿A vosotros no os parece un poco rarito el bebé de la derecha?

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G. Foreman	Syvalion	Warspeed
NINTENDO	Godzilla	Paper Boy 2	Total Recall...
GAME BOY	Top Gun	Spiderman 2	Darkman
MEGA DRIVE	Strider 2	Ball Jack	James Bond
M. SYSTEM	W. Tennis	T. Golf	California G.
GAME GEAR	Putt & Putter	Penalty K. Out	Tale Spin

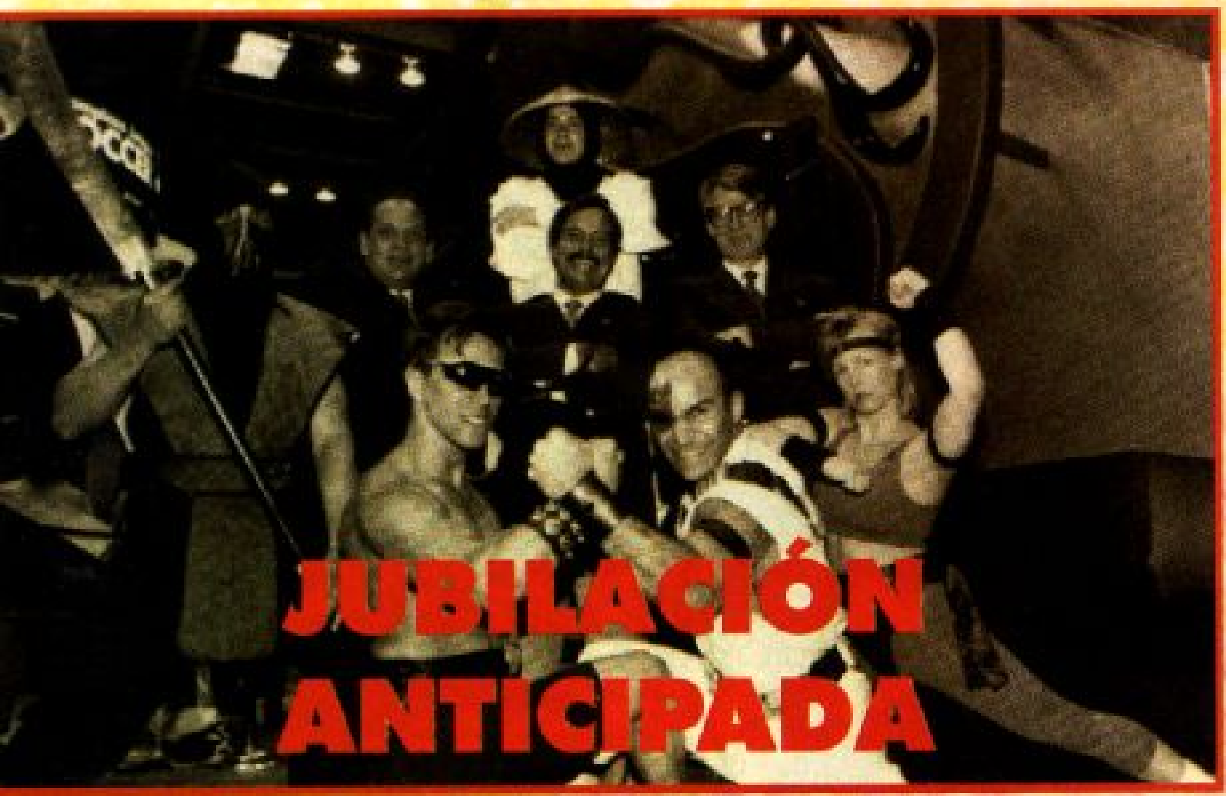
Colaboradores

Alberto Amado Pérez (Sevilla).
Pepe Prieto (Madrid).
Elena Sanbenito (Madrid).
Juan Carlos Marqués Oria (Barcelona).
Augusto Pérez López (Huelva).
Iñaki Macicior (Bilbao).

PROTAGONISTA TÚ



Carlos Tomé Vázquez (Lugo) tenía ganas de verse envuelto en una buena pelea callejera con camorristas, ninjas, "machacas" y chica en apuros. Como no nos gusta decepcionar a nadie, le hemos pedido permiso a Cody para que ocupe su puesto en Final Figth. Buena suerte, Carlos.



JUBILACIÓN ANTICIPADA

El éxito de ventas del juego Mortal Kombat ha proporcionado a los luchadores protagonistas la oportunidad de hacerse con una buena cantidad de dinero fresco. La avalancha de ofertas que están recibiendo estos singulares personajes pasan por entrevistas, exclusivas, fotos de portada, guiones de cine... En fin, lo suficiente para pagarse un retiro por todo lo alto.

EL SENSOR

MOLA

- El Street Figther II Turbo y el Street Figther II Special Champion Edition.
- Que Hobby Consolas siga mejorando (aunque ya es difícil).
- Lo que traen consigo las nuevas tecnologías.
- Que haya cada vez más competencia en el mundo de los videojuegos.
- Los vídeos que regala la revista.
- El Mega CD.
- El mogollón de buenas páginas que tiene esta revista.
- La sección "Teléfono Rojo".
- Que los redactores nos deis tanta confianza a los lectores. Muchas gracias.
- La increíble cantidad de buenos juegos que nos esperan para estas Navidades.

NI FU NI FA-

- Que casi todos los juegos de Neo Geo sean de lucha.
- Algunos juegos de Mega CD.
- Que haya juegos demasiado fáciles.
- Que nos hagamos mayores y veamos cómo pasan los años.

NO MOLA

- El Fatal Fury de Super Nintendo.
- Que no me tocara la Neo Geo, ni la Mega Drive, ni nada.
- Los precios de los juegos de Super Nintendo, especialmente el Tecmo NBA y el Mortal Kombat.
- Que en la revista no haya una sección de records ni de cartas para dar opiniones.
- El precio del Mega CD.
- Que Yen no tenga diez páginas más.
- Que hayan quitado Bola del Dragón de la tele.
- Que tarden tanto en contestarte las cartas.
- Que haya mucha gente ignorante que ataque las consolas sin conocerlas.

Han colaborado en este Sensor:

Juan José Blanco (Barcelona).
Javier Barat Broseta (Valencia).
Andrés Aguado (Madrid).
Ferrán Draper (Barcelona).
Noelia Santarén (Barcelona).
Sergio Escalante (Sevilla).

¡Qué LOCURA!

Sonic, Robotnik y la bella Amy han sido la fuente de inspiración de nuestro joven artista **Eneko Gómez Ramos** (Bilbao).





No se puede juzgar nada antes de probarlo. Pero es que hay cosas... **Javier Álvarez** (Sevilla).



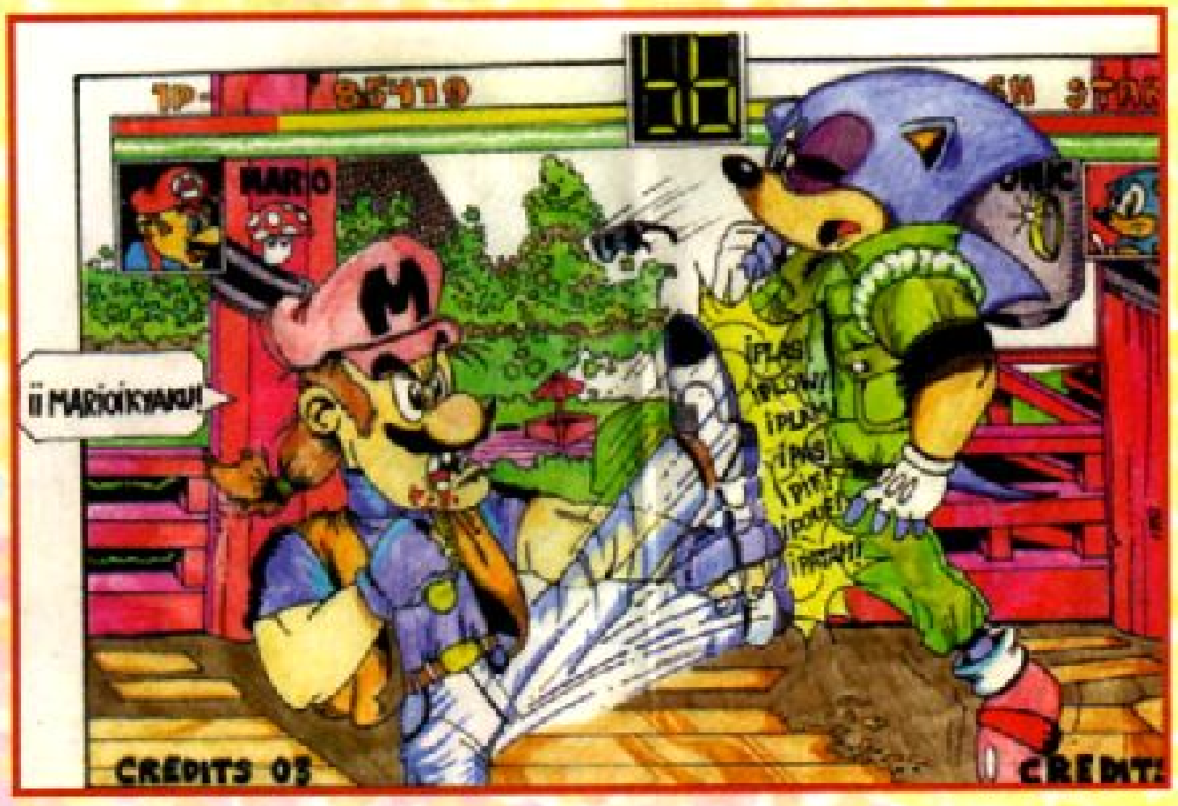
Marcos Alonso Ruiz (Barcelona) nos ofrece este primerísimo plano, muy poco habitual, de nuestro querido puercoespín azul.

Sin duda, para **David Díaz-Cantelar** (Sevilla) el futuro está en los CD.



En el museo de arte futuro ya podéis ver esta escultura: el nuevo Discóbolo de Sonic. **David Moreno** (Valladolid)





Parece que cualquier juego puede servir como excusa para que Mario y Sonic la emprendan a golpes. **Jorge García Ramos** (Barcelona).





Arnaldo Chamorro (Madrid) está loco por el gato sin cola más famoso de todos los tiempos. Claro que no es para menos.

Gracias a manifestaciones como ésta, todo el mundo se enterará de lo que vale una Super Nintendo. Josep Juárez (Barcelona).





Hasta los gatos como Kisky le han cogido el tranquillo a las Game Boy. Carlos y Laura Maestro (Bilbao).

Siempre es de agradecer que nos felicitéis los cumpleaños... aunque sea con retraso. Pablo Alonso Pérez (Asturias).

Yo que Javi dejaba lo de las consolas hasta conseguir un bunker blindado. Alberto y Lorena Sáez (Huesca).





¡Guau! Nuestro amiguete Pedro Sesma de Madrid está loco por nuestra revista. Digo, loco por leer nuestra revista, digo... bueno, encantado de saludarte.

TELÉFONO Rojo



¡Hola, amigos! ¿Cómo va eso? Yo, como podéis ver, sigo sin darme un momento de respiro, para intentar aclarar todas vuestras dudas. Bueno, ¿he dicho todas? La verdad es que harían falta tres o cuatro Yenes para conseguirlo, porque cada mes sois más los que queréis poneros en contacto conmigo. No, no es falsa modestia... Es para que comprendáis que si no os contesto rápidamente, es porque no doy a basto. De todos modos, continuad escribiéndome a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
Y tranquilos, que trataré de contestaros a todos.

Cartuchos olímpicos

Hola Yen. ¿Qué tal? Seguro que bien. Tengo unas dudas que quiero que me aclares:
1- ¿Van a sacar algún juego de las Olimpiadas para mi Super Nintendo? **2-** ¿De qué va el Might & Magic? **3-** ¿Van a sacar el Dragon Ball ZZ para S.N.? **4-** ¿Cuándo van a salir para mi consola los juegos Art of Figthing, Fatal Fury y World Heroes?
Javier Lobe Escudero (Zaragoza).

1- Va a salir un cartucho de los Juegos Olímpicos de invierno llamado Winter Olympics de U.S. Gold. Saldrá hacia enero, para estar a tono con las pruebas de que trata el juego.

2- El Might & Magic es un juego de rol auténtico. El juego se desarrolla en perspectiva frontal, y lo que aparece en pantalla es lo que en cada momento está viendo el protagonista. Tiene la ventaja de que la versión que se va a distribuir en España tiene los textos traducidos al castellano.

3- Pues gracias a un milagro de la insistencia, va a salir en versión pal muy pronto. Bandai ha sido la inteligente distribuidora que por fin se ha decidido a deleitarnos con este programa.



4- Van a tardar un poquito todavía en llegar, no sé cuando. Ya sabes que estas cosas van despacio, así que un poco de paciencia.

Diversión a pares

Hola Robo-Yen. Tengo (como casi todos) una Mega Drive y algunas dudas. Ahí van:
1- El lanzamiento del Mega CD, ¿va a bajar la calidad de los cartuchos para Mega Drive? **2-** Dime el nombre de algunos juegos para dos jugadores que te molen un montón. **3-** ¿Me recomendarías el Mortal Kombat sin tener el pad de los seis botones? **4-** El modo de dos jugadores de Bubsy, ¿cómo es? ¿Tiene dos Bubsys o cada jugador tiene una partida diferente? **5-** ¿Cuál de estos juegos me recomendarías: Lemmings, F1 Grand Prix o Gunstar Heroes?
Javier González Pardo (Valencia).



1- No va a disminuir la calidad ni un ápice. Para comprobarlo, no tienes más que echar un vistazo a las increíbles novedades de este número y de los anteriores.

2- Supongo que te refieres a los que permiten dos jugadores simultáneos. Para empezar, casi todos los deportivos, los de lucha (Fatal Fury, Mortal Kombat, SF II) y luego Battletoads, Sonic 2, Dinosaurs for Hire y Micromachines.

3- Sí, se controla perfectamente. Claro que con el pad, mejor.

4- Cada jugador tiene una partida independiente.

5- Pues depende de lo que te guste. Si darle al coco es lo tuyo, no hay duda de que los Lemmings te encantarán. Claro, que si prefieres los coches, has hecho una gran elección con el F1. Todavía nos queda la acción, y como juego de acción, seguro que el Gunstar Heroes no te decepcionará.





EL JUEGO DE LOS CODIGOS DE BARRAS
BARCODE BATTLER
EL 15 DE SEPTIEMBRE EN ESPAÑA
CARD BATTLE SYSTEM
ENERGY
ATTACH
DEFENCE
L-POWER
L-BATTLE
R-POWER
R-BATTLE
BATTLE SIDE
SELECT
SET
R
COMMERCE CONFLICT
BARCODE BATTLER
DROOME
26200 B.P
15000 B.P
12400 B.P
WEAPON-18
INSERT
¿Te atreves con el desafío de BARCODE BATTLER II?
¡ACEPTA EL RETO de la lucha de GUERREROS Y MAGOS
y busca los CÓDIGOS DE BARRAS que te ayuden a derrotar al GRAN EMPERADOR!
TOMY
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO

TELÉFONO Rojo

Pensando en el futuro

Hola Yen, ¿cómo estás? Quisiera consultarte unas dudas, pero antes quería darte unas opiniones: Para mí, el CD-Rom es una maravilla, por que amplía las posibilidades de las consolas. Pero no creo que sea un éxito en España, por razones de dinero. Mi otra opinión es que esta revista es la mejor del mercado. Ya la he comparado con otras que ponen un montón de tonterías y parece que sean para tontos. Bueno, vamos a por las dudas:



1- ¿Va a salir el Sunset Raiders para Super Nintendo? **2-** ¿Será igual que en la máquina y tendrá la opción de 4 jugadores? **3-** ¿Cuándo saldrá el Final Figth 2? **4-** ¿Cuándo saldrá el Fatal Fury o el Art of Figthing pra Super Nintendo?.

Juan Bautista Llorens (Castellón).

En primer lugar, te agradezco tu opinión sobre nuestra revista. Y en segundo lugar, paso a responderte.

1 y 2- *Sí que va a salir el Sunset Raiders para S.N. Lamento decirte que, aunque puedes elegir entre los cuatro personajes, sólo pueden jugar dos simultáneos.*

Konami ha puesto mucho empeño en esta versión y apunta ser mejor que la de Mega Drive. Pero no te puedo asegurar que sea exactamente igual a la recreativa.



3- *No se sabe nada a ciencia cierta. Es posible que para Navidades o poco después esté ya en la calle, pero tampoco es nada seguro.*

4- *Casi te puedo contestar lo mismo que antes, con la puntualización de que el Art of Figthing puede tardar más. ¿O no?*

El poder de la Neo Geo



Hola Yen, ¿Qué tal?, me gustaría que me respondieses a unas preguntas.

1- Salvando las distancias entre la S.N. y la Neo Geo, me gustaría saber lo que tú piensas acerca de las conversiones de los juegos de Neo Geo para S.N. **2-** Me gustaría saber cuál es la máxima capacidad de memoria que puede ofrecer un juego de Super Nintendo. **3-** Siendo realistas, ¿crees que merece la pena comprar la Neo Geo sabiendo que los juegos más espectaculares andan por la escalofriante cifra de 30.000 pts, o bien es más práctico y económico comprar la S.N. o la Mega Drive y disfrutar de más variedad y de las versiones que salen?

Carlos (Tenerife).



1- *Algunas de estas conversiones son bastante meritorias, pero la mayoría son más flojas que la versión original para Neo Geo. Sin irme muy lejos, te puedo adelantar lo mucho que me han decepcionado juegos como el Fatal Fury o el World Heroes de Super Nintendo.*

2- *Hasta ahora ese límite de megas se sitúa en 32. No creo que se hagan placas para un mayor número, pero tampoco es imposible.*

3- *Tú eres el que tienes que elegir. Te he dicho antes que ninguna conversión de juegos de Neo Geo alcanza el nivel que tiene esta máquina. Pero por otro lado, tienes razón al aludir el tema de la variedad. Neo Geo está muy limitada a juegos de lucha, mientras que en Super Nintendo o Mega Drive la oferta es extensísima. Tú decides.*

Lo bueno si breve...

¿Qué tal Yen? Formo parte de un club de Super Nintendo, creado hace poco. Te escribimos porque tenemos algunas dudas sobre nuevos juegos que queremos comprar:

1- ¿Cuál es el mejor juego de baloncesto para Super Nintendo? **2-** ¿Cuál es el mejor juego de coches? **3-** ¿Rival Turf o Final Figth?

Amigos de la Super Nintendo.



1- *Tecmo NBA. Breve, claro, conciso y rigurosamente cierto.*

2- *Nigel Mansell.(Hay veces que me sorprendo a mí mismo con mi increíble verborrea y locuacidad).*

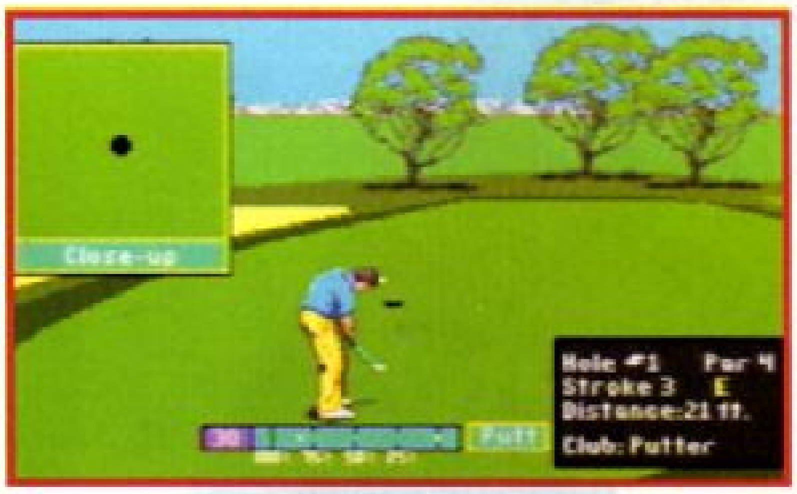
3- *Pues hombre, a mí me tira mucho el Final Figth. Vamos, que es el que me gusta más y es el que te recomiendo.*

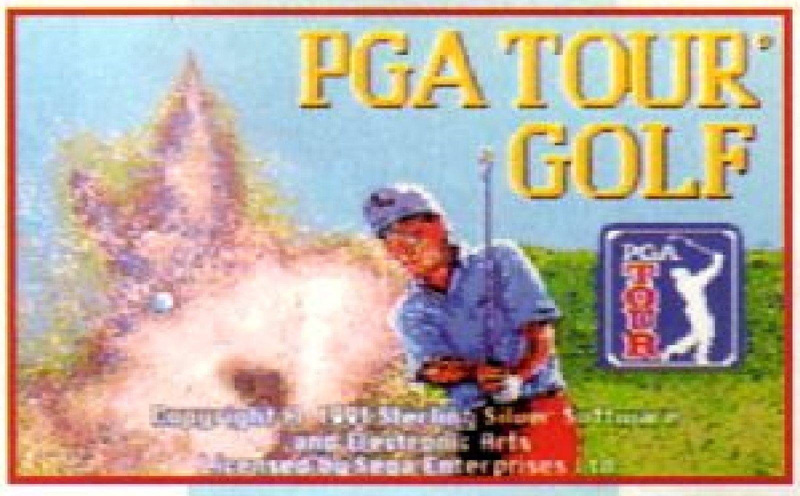

AHORA
DURACELL®
TE REGALA...
MAS FOTOS...
MAS MUSICA...
MAS JUEGOS...
MAS DIVERSION...
ALCALINA
DURACELL
GRAN OFERTA 3+1
PILA GRATIS
DURACELL
ALCALINA
DURACELL
GRAN OFERTA 3+1
PILA GRATIS
MAR 97
PACK AHORRO
SIN MERCURIO
DURACELL
GRAN OFERTA
6+2 GRATIS
ALCALINA
DURACELL
GRAN OFERTA 1+1
PILA GRATIS
DURACELL®
ES DURACION.

Juegos de golf

Hola Robo-Yen, voy a ser breve. Me llamo Jose María, tengo una Mega Drive y algunos problemas.

1- ¿Qué juego de golf es mejor: PGA Tour Golf 2, Jack Nicklaus o World Class





Leader Board? **2-** ¿Hay algún juego de golf de Mega CD que supere a estos?

3- Como tal vez me compre el Mega CD, ¿me puedes decir cuál es la mejor aventura interactiva que tiene?

José María García Lorca (Murcia).

1- De entre todos ellos, yo me quedaría con el PGA Tour Golf.

2- Por el momento no hay ningún juego de golf para esta consola.

3- Primero hazte con el Mega CD y luego hablamos. Pero si te empeñas, te diré que la mejor aventuira interactica está por salir. Aún así, te recomendaría Sherlock Holmes 2.



Un adicto a la Super

Hola Yen, soy un vídeo adicto del Valle de Arán, y tengo varias preguntas para ti:

1- ¿Cuándo saldrá el NBA Jam para Super Nintendo? ¿Tendrá niveles de dificultad y modo dos jugadores? **2-** ¿Cuándo saldrá el Empire Strike Back? ¿Cuántas fases de Modo 7 tendrá? **3-** ¿Hay algún juego de esquí para Super NES?

Frank Martínez (Lérida).

1- No te puedo decir la fecha exacta, pero no creo que sea hasta después de Navidad. No sé nada de los niveles de dificultad, pero lo que es seguro es que tendrá opción de dos jugadores.

2- Saldrá en diciembre y tiene dos larguísimas fases de Modo 7: una con el vehículo de las nieves y otra en la Ciudad de las Nubes.

3- Por ahora no, pero está previsto que en febrero salga a la calle Winter Olimpic de U.S. Gold, del que ya habrás leído algo.





Esa "joya" llamada Superdeck

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas preguntas que hacerte. Espero que tu sabiduría consolera me saque de dudas.

1- ¿Qué juego de lucha prefieres: Mortal Kombat, Street Figther II Turbo, Final Figth o Rival Turf? **2-** ¿Qué opinas de la versión de Jurassic Park para la Super? **3-** ¿Cuál de estos juegos de baloncesto me recomiendas: World League Basketball, Tecmo NBA o Bulls Vs Blazers? **4-** ¿Es realmente un buen juego el Barcode Battler? ¿Qué precio tendrá? **5-** ¿Es verdad que saldrá próximamente el Art of Figthing para Super Nintendo y Mega Drive? **6-** ¿En qué consiste el Superdeck?

Johnny el Consolega.

1- A pesar de vuestra pesadez preguntona, mi juego de lucha preferido es el Street Figther II Turbo. Y claro, lo considero mejor que todos los que me has nombrado.

2- Es un juego interesantísimo con un enorme mepeado y una enorme posibilidad de acción. Las fases de perspectiva frontal están logradísimas y los dinosaurios son geniales. Eso sí, como esperes encontrarte un juego fácil, lo llevas fatal, porque es más que difícil, largo y sin posibilidad de salvar partidas...

3- Sin duda alguna, el mejor de todos ellos es el Tecmo NBA, tanto en el aspecto gráfico como en el jugable.



4- Ha salido con un precio que ronda las 9.900 pesetas, aunque en un principio se especuló con que iba a ser bastante más barato. Lo mejor del juego es las enormes posibilidades que te ofrece, gracias a que usa como software los códigos de barras de cualquier producto. Más que un juego de acción, es de estrategia, más parecido al ajedrez que a un arcade (recuerda que no sale ningún tipo de gráficos aparte de cifras. Al principio puede resultar un poco pesado, pero poco a poco le cogerás el gustillo.

5- Sí, es cierto, pero de la fecha todavía no hay nada seguro. Eso de próximamente...

6- Es un adaptador que sirve para usar los cartuchos de NES en la Super Nintendo. Sin embargo, el precio de este útil adaptador es demasiado caro, y Horndy Hobbies (compañía asociada con Code Master y distribuidora del aparatito) está negociando para lanzarlo en el mercado español a un precio asequible.

Apuntes sobre la Turbo Express

Lo primero, enhorabuena por la revista y, sobre todo, por tu sección. Me llamo Juan y tengo un montón de dudas sobre la NES. A ver si me las puedes resolver. **1-** ¿Es perjudicial un adaptador para juegos americanos? Es que tengo uno. **2-** ¿Me puedes hablar un poco sobre la Turbo Express? **3-** ¿Sabes alguna fórmula para que mis padres me compren la Super Nintendo? **4-** ¿Qué juego me recomiendas, que no sean los de Mario y el Star Wars?

Juan L.CH.L.

1- No tiene razón para dañar tu consola, siempre que tengas cuidado con el manejo de los cartuchos y con el propio adaptador.

2- Como ya supongo que sabrás, es la consola portátil de NEC. Una de sus principales características es su total compatibilidad con Turbo Grafx en cuanto a juegos se refiere. Su pantalla a color tiene una definición alucinante, y está avalada por una paleta de 512 colores, 64 sprites simultáneos y sonido estéreo. Yo me atrevería a decir que los juegos se ven mejor en ese pequeño monstruo que en la Turbo Grafx conectada a la "tele". En fin, bastante recomendable.



3- Chantajéales con las notas, con portarte bien, con comértelo todo, con no llegar tarde a casa, con bajar a por el pan todos los días... o resígnate y ponte a ahorrar para regalártela a ti mismo por Reyes.

4- Dependiendo del tipo de juegos que te guste, tienes un enorme abanico de posibilidades. A mí me chifla The legend of Zelda (aventura).



Cuestión de adaptadores

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo, una Master y la marginada Super Vision. Aquí van mis preguntas: **1-** ¿Se necesita otra clase de adaptador para poder jugar con cartuchos americanos en vez de japoneses en versión pal? **2-** He oído que el Action Replay puede funcionar como adaptador, ¿qué hay de cierto en eso? **3-** Ya sé que estas preguntas sobre adaptadores son muy pesadas, pero ésta es la última, ¿qué tanto por ciento de posibilidades hay de que se me estropee la consola? **4-** Acerca de la Super Vision, ¿por qué está tan marginada? ¿Podrías ponerme su ficha técnica? **5-** ¿A qué se debe el bajón de precios de la Neo Geo?

Juan José Meseguer Ballesteros (Melilla).

1- El adaptador de juegos japoneses y americanos es exactamente el mismo. Lo que ocurre es que cada vez están saliendo más juegos protegidos para evitar el uso de adaptadores.

2- Felicita a tu informador, porque es rigurosamente cierto. Además, como te he dicho antes, funciona tanto con cartuchos americanos como con nipones.

3- Pues sí, la verdad es que ya cansa, pero te contestaré una vez más. Las posibilidades de que se te rompa la consola pasan por el uso que hagas del adapatador. Si mantienes las medidas de seguridad básicas, no pasará nada. Pero ten en cuenta que con los adaptadores puede ocurrir que introduzcas o saques el cartucho con la consola encendida, o que lo pongas al revés. Ten cuidado.

4- Pues mira, básicamente el problema es que esta consola no ha sido distribuida en España de manera oficial. Lamentablemente, no dispongo de la ficha técnica.

5- Básicamente se debe a que con su anterior precio no se vendía demasiado bien. ¿Satisfecho?

A vueltas con el CD

Jau, consolega Yen. Ser carta de mí para tú resolver mis mías dudas de Mega CD.

1- ¿Por qué los juegos de Mega CD no se miden en megas? **2-** ¿Qué sabes del Street Figther 2 de Mega CD? **3-** ¿Existe algún programa de dibujo en este formato? ¿Será como el animator autodesk? **4-** ¿Cómo podría grabar la música de los juegos de CD en cinta, aprovechando la salida de auriculares de mi Mega Drive?

Moisés Pérez Camacho.

1- Tenemos un programa que mide la cantidad de megas de los juegos de CD. Sin embargo, no tenemos manera de discernir la cantidad de megas destinados a la música y los destinados al juego en sí. Teniendo en cuenta que los juegos de CD dedican gran cantidad de memoria a la música, nos perece inexacto y poco significativo dar la cantidad total.

2- Sé que lo piensan hacer. Pero, ¿será mejor que el de Mega Drive?

3- Por el momento no hay mucho sobre este tema, pero seguro que lo habrá. Lo único que te puedo decir es sobre un juego de dibujo llamado My Paint, pero no es lo que tú buscas.

4- Tiene varias posibilidades. La más cómoda es introducir el juego directamente en un CD normal de audio, y grabarlo desde ahí. Para usar la salida de auriculares, tendrías que fabricarte un cable que tuviera las dos terminaciones iguales (como las de los cascos) y conectar Mega Drive y grabadora, pero perderías calidad.

GANADORES DEL CONCURSO DE DIBUJO BUBSY

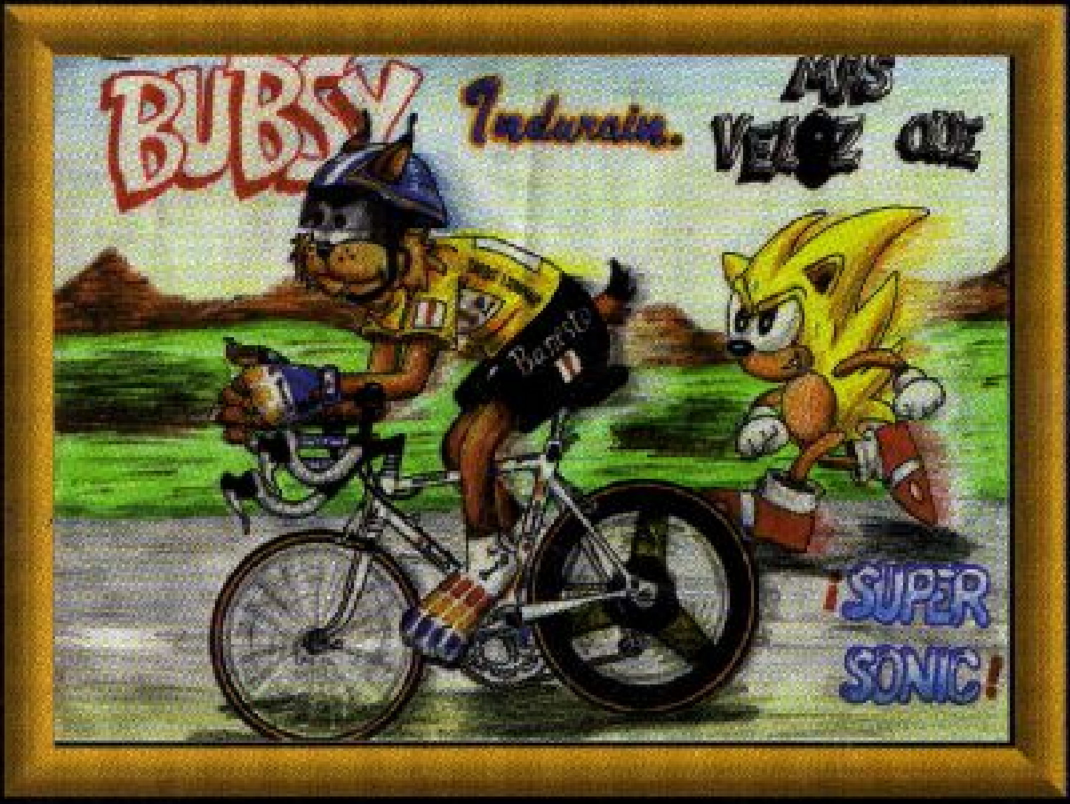


Alucinantes. Es la única palabra que encontramos para definir los miles de dibujos que nos habéis enviado para este concurso protagonizado por la estrella entre las estrellas, el ídolo entre los ídolos, el siempre genial Bubsy.

Y para que veáis que no exageramos lo más mínimo, aquí os presentamos los trabajos de los 20 ganadores que, como podéis comprobar, son auténticamente geniales y, si tenemos en cuenta la edad de los artistas, algunos pueden ser considerados como verdaderas obras maestras.

Lo malo es que éstos no han sido los únicos dibujos buenos que hemos recibido y, aunque parezca un tópico, tenemos que decir que la elección de los ganadores ha resultado complicadísima, tanto que nos hemos visto "obligados" a aumentar el número de ganadores a 30, aunque por razones de espacio no hemos podido mostráros los todos. En cualquier caso, gracias por vuestros dibujos y felicitaciones a los ganadores. ¡Hasta otra, bubsymaníacos!

ArcadiA HOBBY CONSOLAS TODOSEGA



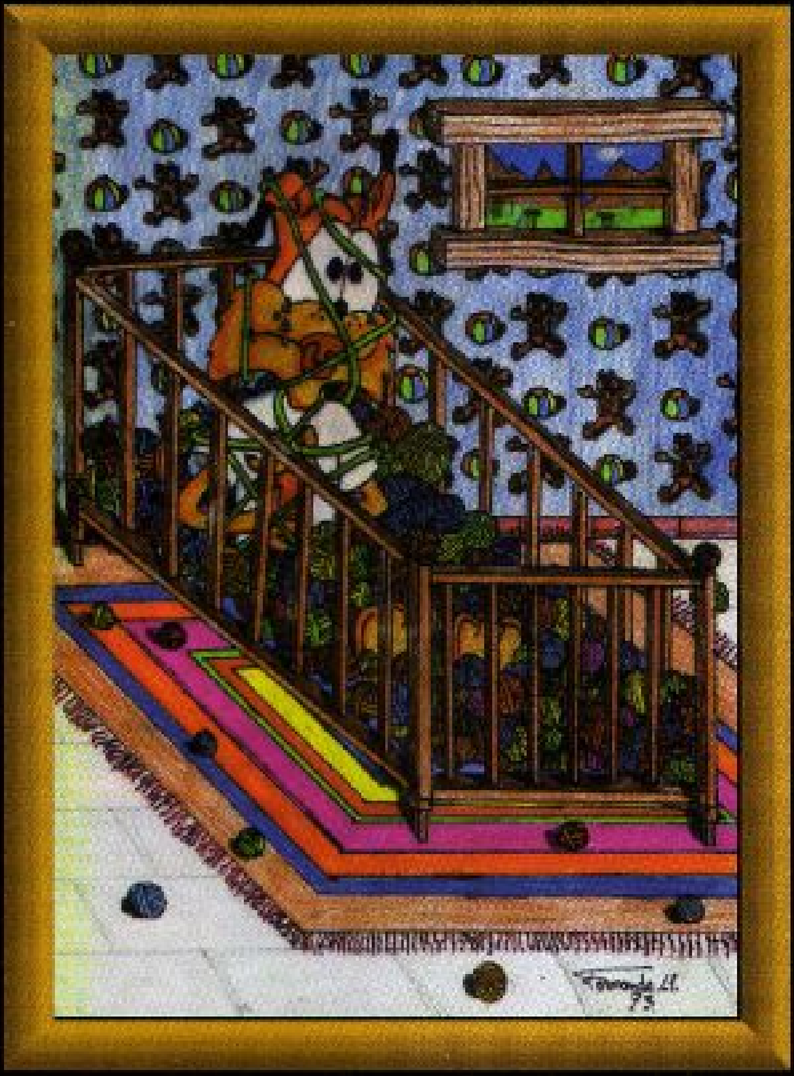
Roberto Martín Cruz (15 años)
(SEVILLA)



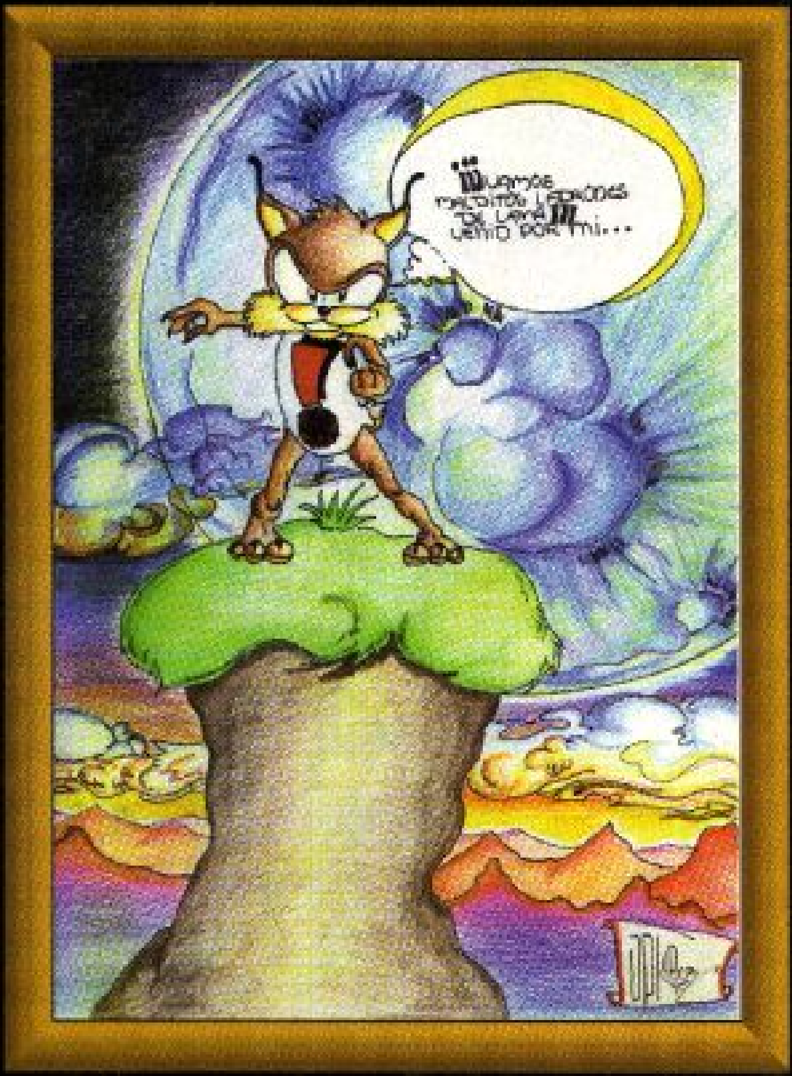
M. Angustias Velázquez (10 años)
(GRANADA)



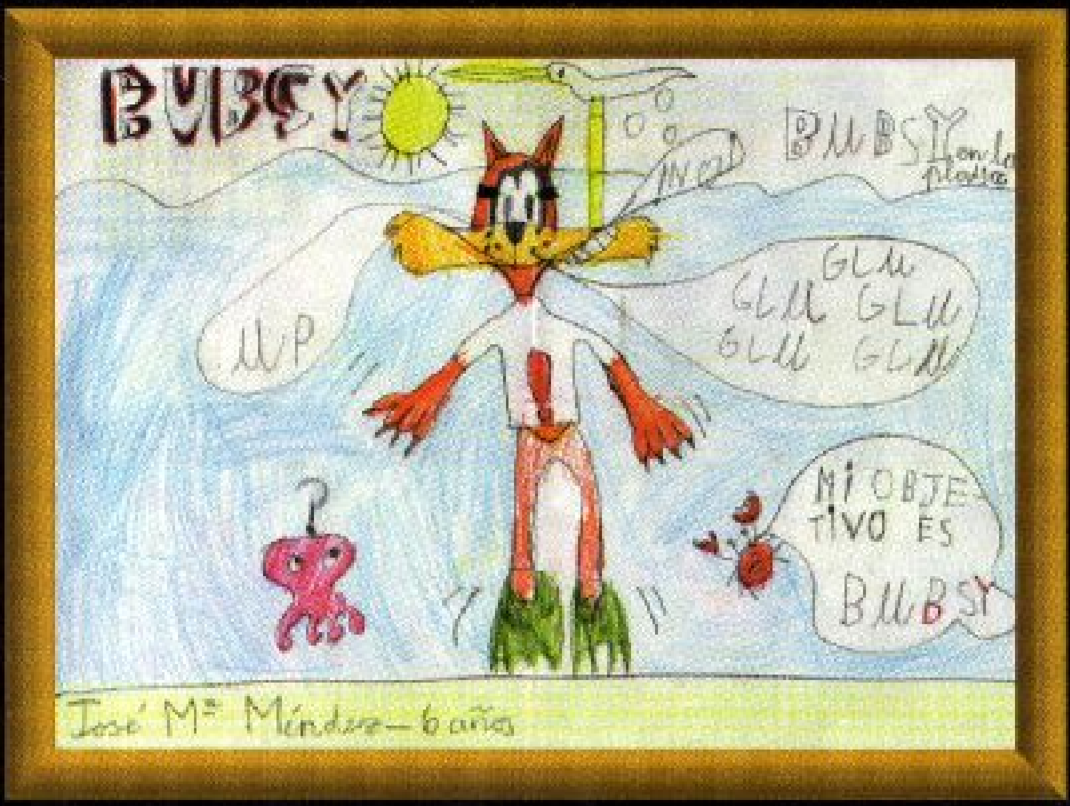
Raúl Martín Rodríguez (6 años)
(VALLADOLID)



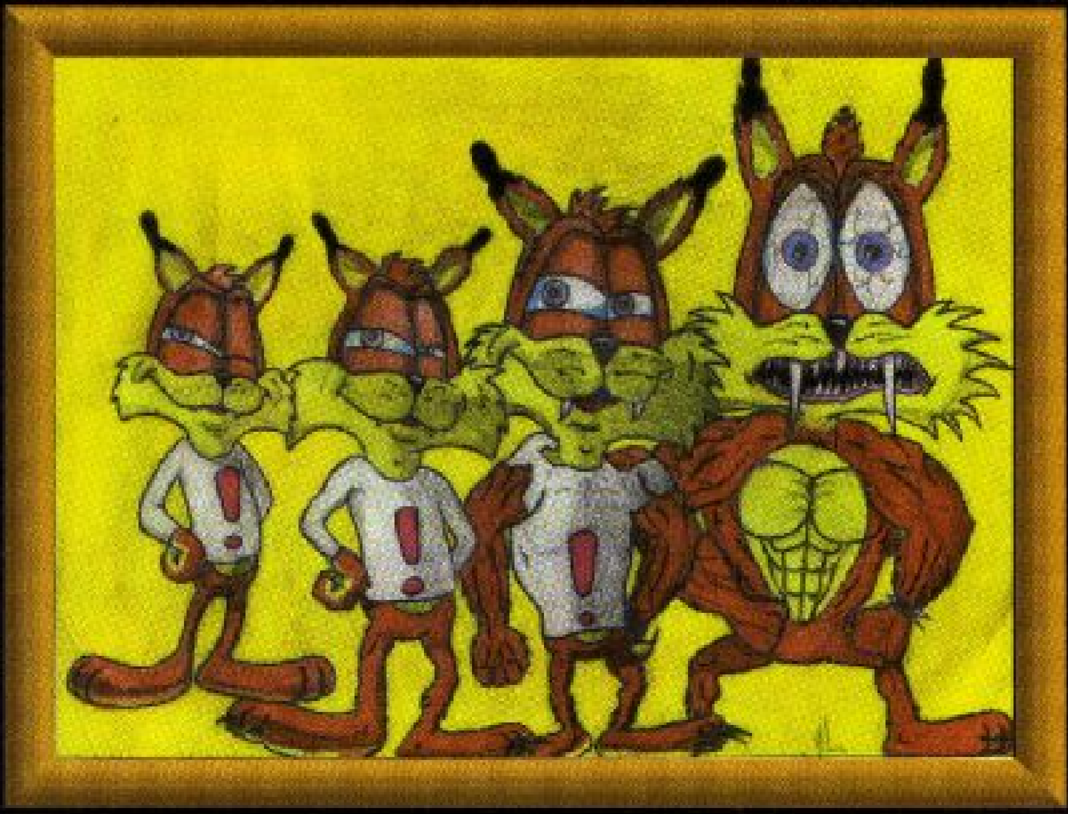
Fernando Llanes Muro (13 años)
(CÓRDOBA)



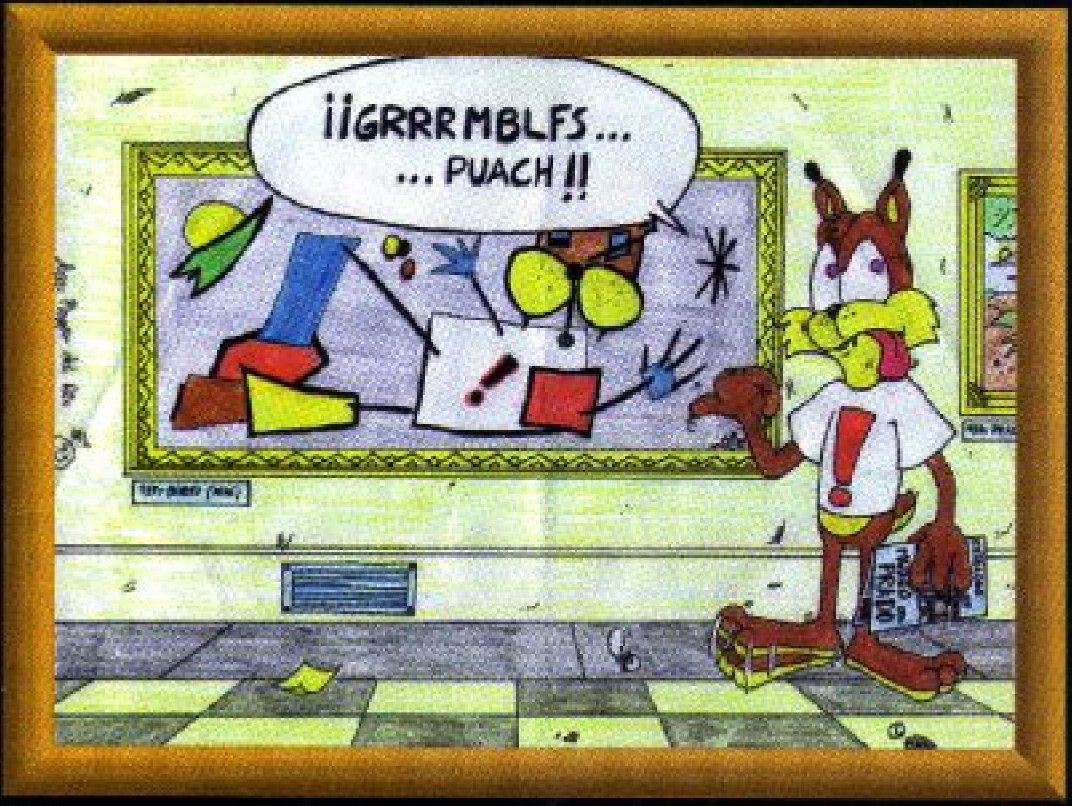
Juan P. López Armenta (14 años)
(MADRID)



J. María Méndez González (6 años)
(MADRID)



Octavio García de Vinuesa (14 años)
(SEVILLA)



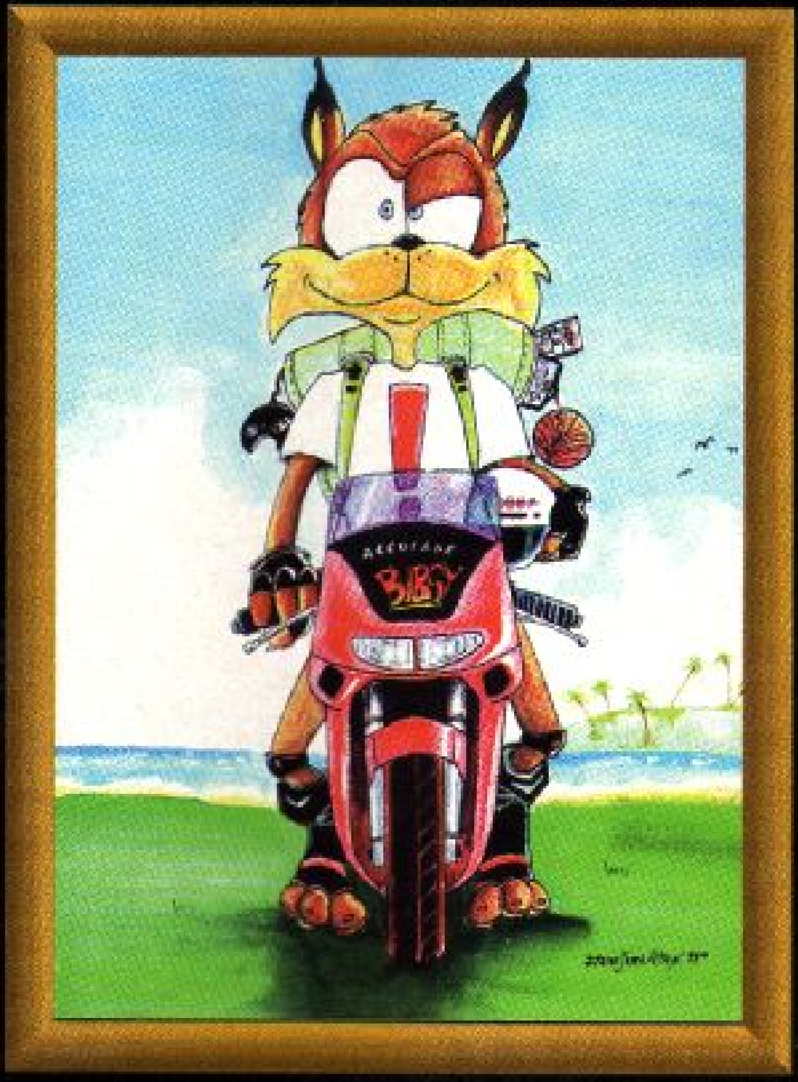
Roger Del Río Hernández (15 años)
(BARCELONA)



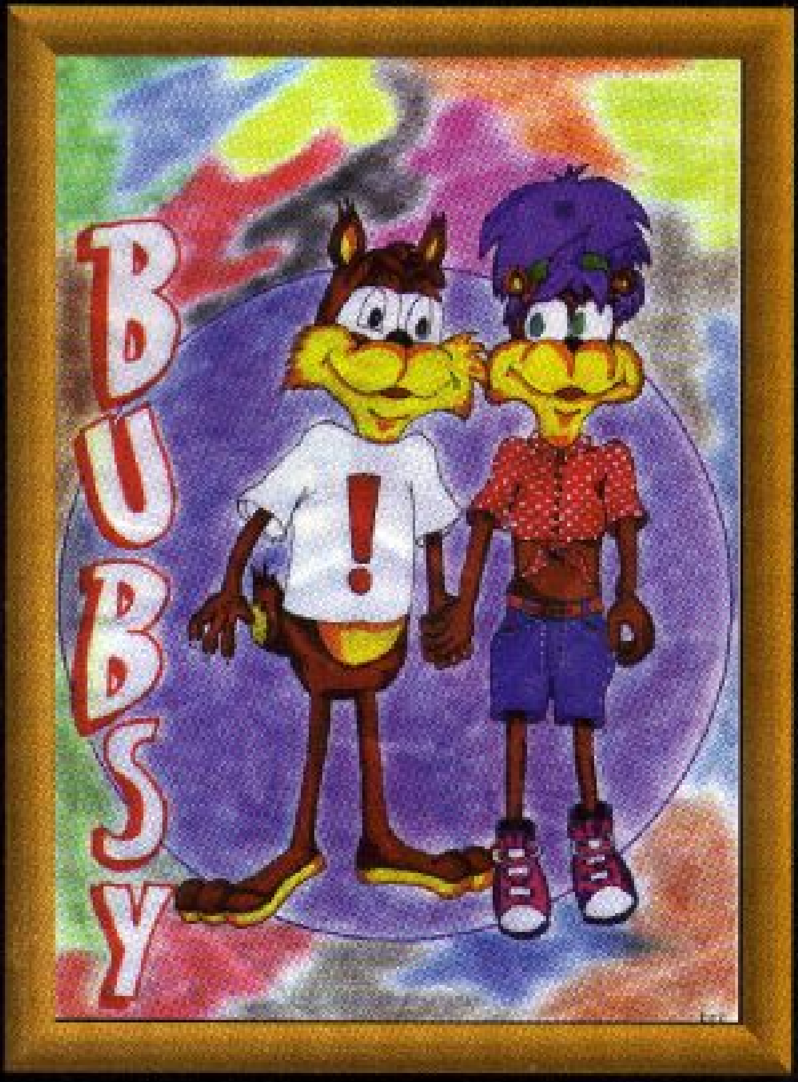
José Daniel Zueco Pastor (14 años)
(ZARAGOZA)



J.M. "Príncipe" Alba (17 años)
(SANTIAGO DE COMPOSTELA)



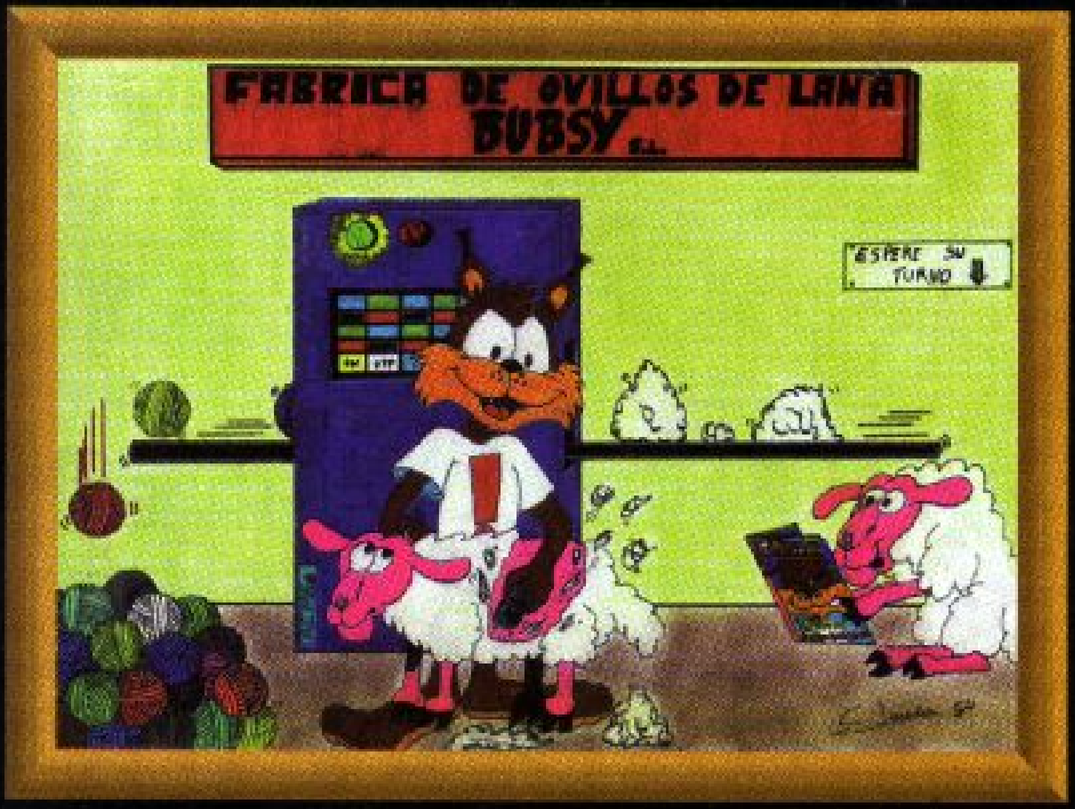
Oscar Serra Altayó (17 años)
(SABADELL)



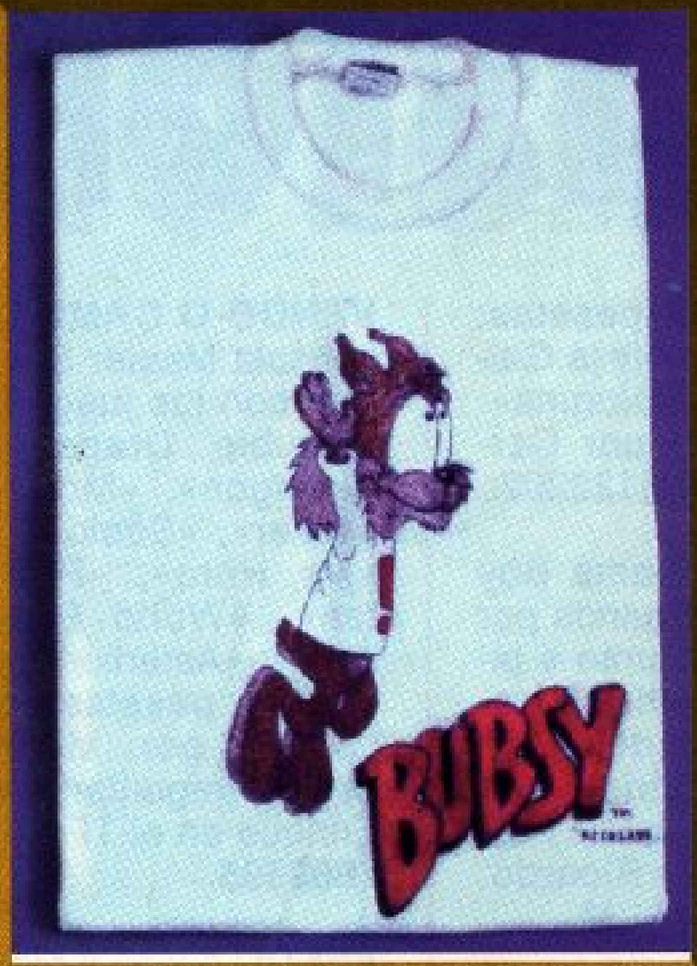
Enrique García Sánchez (13 años)
(MADRID)



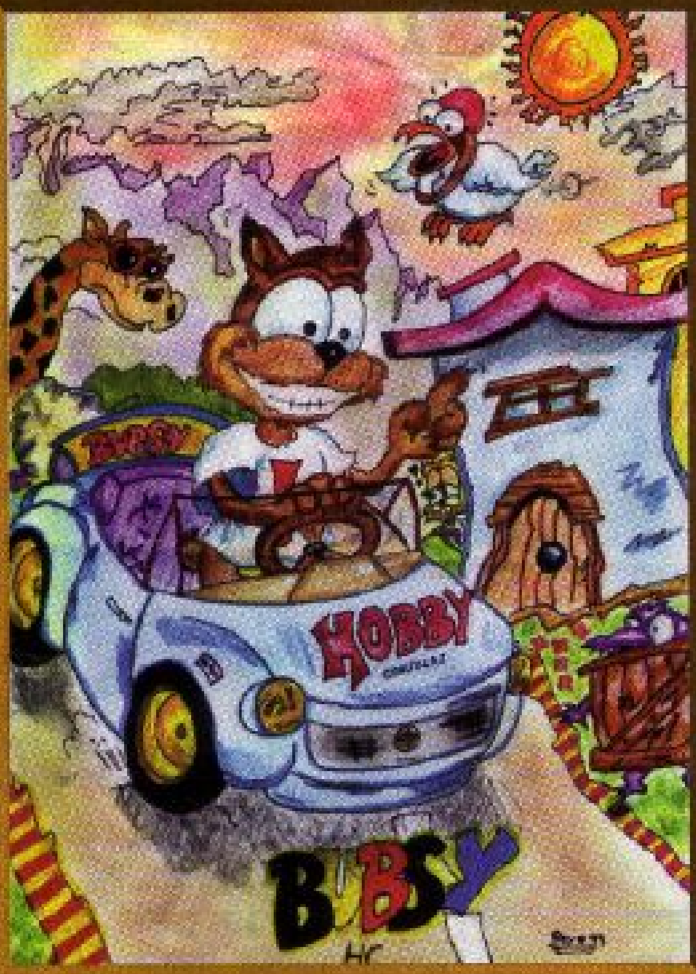
Guillermo Trives Ramos (14 años)
(ELCHE)



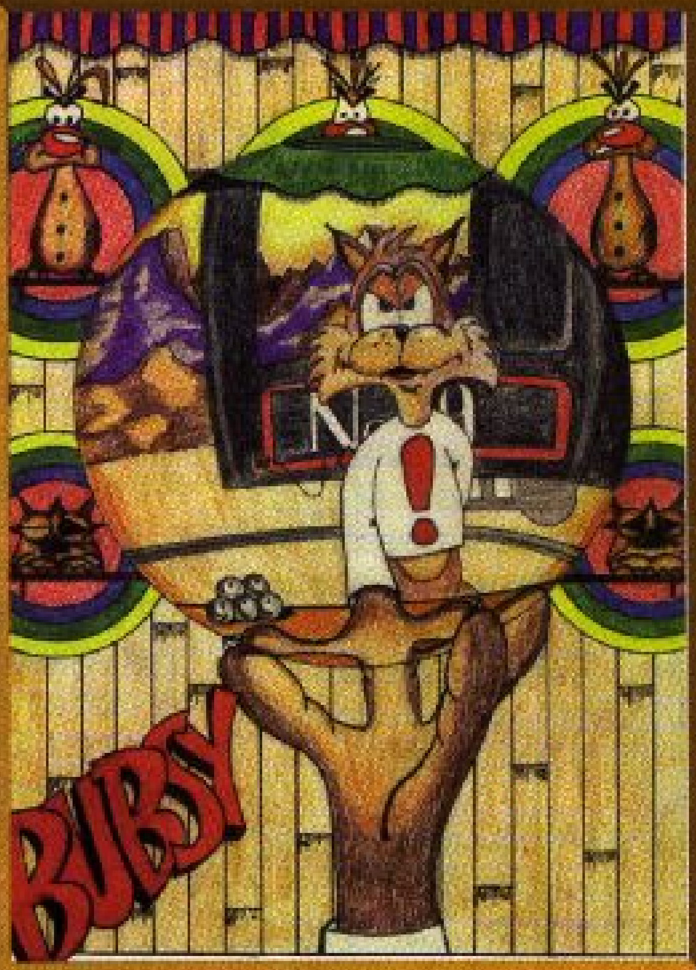
Claudia González Montero (17 años)
(VALLIRANA)



Blanca María Ujados López
(GERONA)



Ramón Font Calafell (14 años)
(MOLLERUSA)



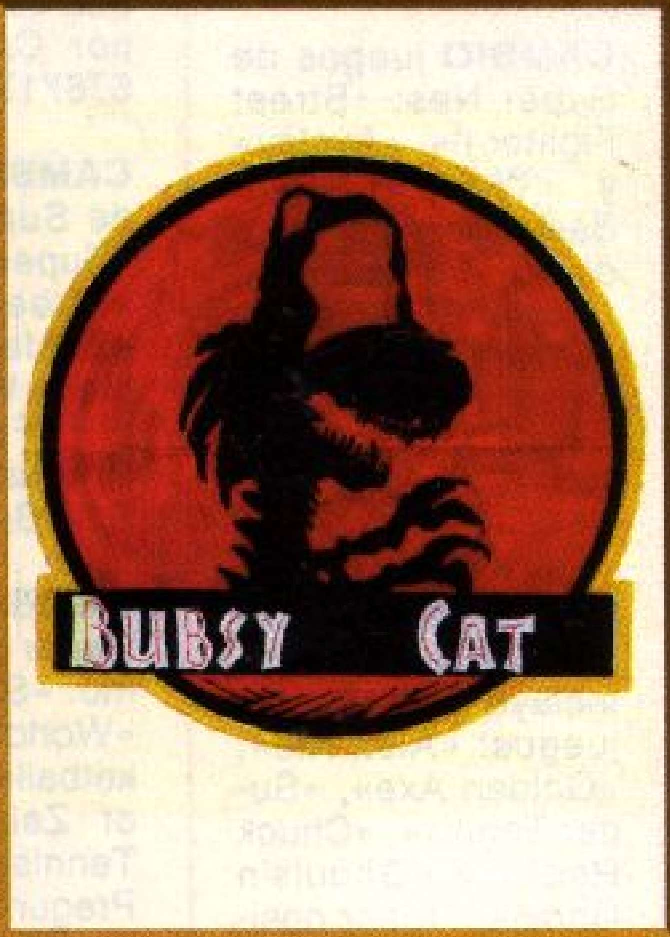
Cristóbal Manzanares (21 años)
(MADRID)



Pablo Cañamares (11 años)
(ALBACETE)



Jose Luis Platero Pérez (15 años)
(REQUENA)



Abel Llaría Orbegozo (15 años)
(LOGROÑO)

PERO HAY MÁS GANADORES...

Andrés García Gutierrez	(13 años)	(J. DE LA FRONTERA)
Carlos Llamas Lamas	(13 años)	(ABRERA)
Fco. Javier Lagar Navio	(14 años)	(LILLO)
Santiago Cobo Roldán	(20 años)	(REINOSA)
Francisco Buigues Garrido	(19 años)	(SAGUNTO)
Patricia Ramos Chico	(12 años)	(ZAMORA)
Sandra Fernández Gómez	(15 años)	(BURGUILLOS)
María Granell Espadaler	(17 años)	(GERONA)
Susana García Muñoz	(13 años)	(COVA-VIGO)
Soraya Anais Andújar	(14 años)	(MADRID)

Como ya os hemos dicho, la calidad de los dibujos que nos habéis enviado ha sido tan alta que habéis conmovido el corazón del "duro" de Bubsy.
Por eso, haciendo honor a su fama de generoso, el gato mejor dibujado del año ha decidido ampliar el número de premios: además de los 20 lotes formados por el chubasquero, el pin, la jarra, la gorra y la camiseta más molonas del mundillo consolero, otros 10 artistazos recibirán un regalo de "consolación" consistente en un pin, una gorra y una jarra. ¿No está nada mal, verdad?, Pues ¡enhorabuena a todos!

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO consola Nintendo y Master System por Mega Drive. Las dos consolas tienen juegos y están valoradas en 42.490 pesetas. Preguntar por Adrián. TF:971-602188.

CAMBIO los juegos «Thunder Blade» y «Shadow Dancer», por los siguientes cartuchos de Master System II: «Street of Rage», «PaperBoy», «Kick Off» y «WWF» Preguntar por Jesús Mª. TF:927-228060.

CAMBIO juegos de Super Nes: «Street Fighter II», «Axelay» y «World League Basketball» por otros como «Lemmings», «Super Tennis» y «Rival Turf». Sólo Tarragona. Debéis preguntar por Angel. TF:977-809208.

¡¡¡ATENCION!!! cambio Master System por Game Gear. Incluye 2 pads y los juegos: «Alex Kid», «Golden Axe», «Super Tennis», «Chuck Rock» y «Ghouls'n Ghosts». A ser posible, con dos juegos. Debéis preguntar por Miguel en el TF:977-792878.

CAMBIO Super Nintendo + 6 juegos + la Game Boy con 4 juegos, por la Mega Drive, el Mega CD y un juego o por 70.000 pesetas. Llamar sobre las 9:00 horas y preguntar por Iván. TF:98-5569339.

QUIERO CAMBIAR el cartucho: «Euro Football Champ» de Super Nintendo por el «Super Soccer», a ser posible, o por otro de deportes. Sólo Barcelona. Preguntar por Carlos. TF:93-2261047.

CAMBIO el juego: «Turtles IV» de Super Nintendo por otro a convenir. Preguntar por David. Sólo Bilbao y alrededores. TF:94-4750750.

CAMBIO los juegos: «Wrestle War», «Toki», «Golden Axe», «NBA Lakers» y «Vs. Celtics». Cambio dos de ellos por el «Super Mónaco GP 2» y «John Madden'92». Preguntar por Carlos. TF:91-6767134.

CAMBIO los juegos de Super Nintendo: «Super Mario Kart», «Street Fighter II», «Zelda» y «Super Mario World». Llama al TF:93-3409446. Pregunta por Jordi. Sólo Barcelona.

CAMBIO juegos de Super Nintendo como: «Smash T.V.» o «World League Basketball» por «Legend of Zelda», «Super Tennis» o «F-Zero». Preguntar por Eduardo. TF:91-7338155.

VENTAS

VENDO consola tipo Nes 8 bits con 190 juegos, dos mandos y una pistola. Está como nueva. Preguntar por Pedro. TF:93-3022703.

VENDO consola Creation con 42 juegos, 2 mandos y pistola por sólo 15.000 pesetas. Preguntar por Alberto. TF:93-2539502.

VENDO «Global Gladiators» y «Krusty's Fun House» de Mega Drive, por 5.500 pesetas. Todo en perfecto estado y con instrucciones. Preguntar por José. TF:96-5785743.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos y 7 juegos. Valorada en 51.000 pesetas. Lo vendo todo por 20.000 pesetas. Interesados llamar al 96-5258984. Sólo Alicante. Preguntar por José Antonio.

VENDO consola Nintendo 8 bits con dos mandos y los juegos: «Harmeryn Harry», «Snow Bros» y «Little Samson». Todo en buen estado con un año de garantía por 19.000 pesetas. Preguntar por Israel. TF:91-6076608.

VENDO Master System II con un mando y cuatro juegos: «Alien Atorn», «Sonic» «Donald Duck» y «Alex Kid». Lo vendo por 9.000 pesetas, casi nuevo. Preguntar por Javier. TF:91-3168501.

VENDO Game Boy con «Star Wars», «Terminator 2», «World Cup», «Castlevania», «WWF», 3 cartuchos, lupa, luz, adaptador, AC y cable. Para dos jugadores. Vale 50.000 pesetas, y yo lo vendo por 29.000. Preguntar por Rodrigo. Sólo Madrid. TF: 91-3063380.

VENDO juegos de Game Boy por 3.000 pesetas: «Shinobi», «Donald», «Mickey», «Mónaco GP», «Kick Off» y «G-Loc». Y por 2.500 pesetas: «Sonic», «Ninja Gaiden» y «Columns». Preguntar por Carlos. TF:96-5123202.

VENDO Game Boy nueva, adquirida por sorteo. Adjunto 4 pilas, el «Tetris» e instrucciones de Game Boy y «Tetris», con euroconectores. Preguntar por Ricardo. TF:91-7638132.

VENDO juegos de Mega Drive: «Grand Slam Tennis» (por 3.000 pesetas), «Euro Club Soccer» (4.000), «World Cup Italia'90» (1.500) y «Sonic» (por 1.000 pesetas). Precios negociables. Preguntar por Narcís. TF:93-7254830.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Game Gear con 6 súper juegos (Sonic I y II incluidos) y con el Master-Gear. Sólo tiene un año de uso. Vendo por 25.000 pesetas o cambio por Mega Drive con juegos. Preguntar por Xavier. TF:93-4403033.

VENDO O CAMBIO consola imitación a la Nintendo. Vendo por 5.000 pesetas o cambio por juego «Mario Land 2» de Game Boy. Preguntar por Iván. TF:91-7386261.

VENDO O CAMBIO ordenador Amstrad disco 6128. Incluye 85 juegos, 2 joystick, manual y 11 revistas. Cambio por Mega Drive. Llamar tardes. Preguntar por Blai. TF:972-322405.

VENDO O CAMBIO consola Master System con los juegos: «Double Dragon», «Hangon», «Moonwalker», «Sonic 2», «My Hero», «Rastan», «World Soccer» y «Asterix» por 23.000 pesetas, o cambio por Mega Drive. Preguntar por Enrique en el TF:91-7862595.

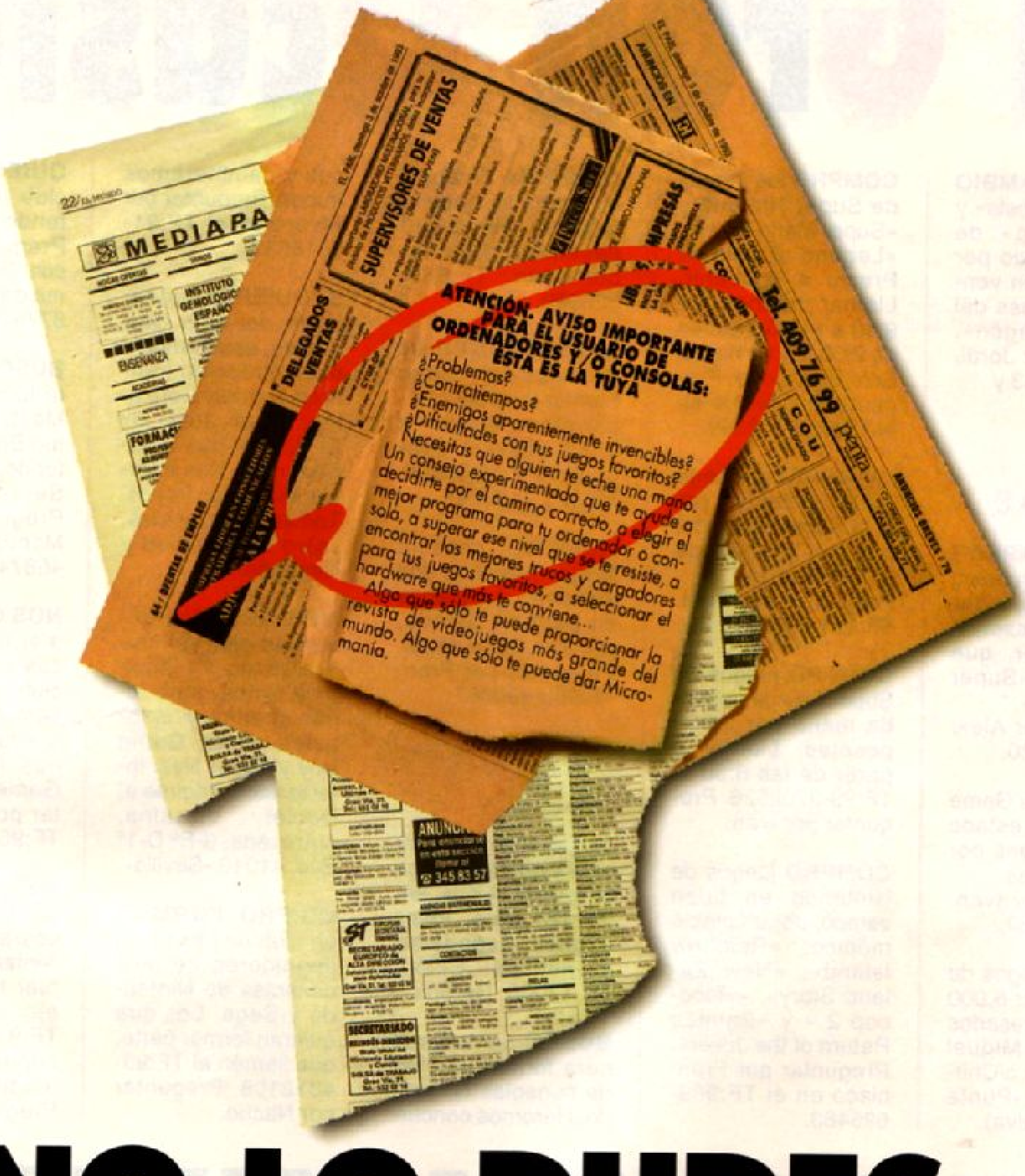
VENDO consola Mega Drive con tres juegos: «Sonic», «Dick Tracy» y «Mickey & Donald» y un mando más una consola Game Boy. Todo por 30.000 pesetas o cambio por Super Nintendo. Preguntar por Joaquín. TF:955-331533.

VENDO «Krusty's Super Fun House» por un precio a discutir. O lo cambio por cualquier otro juego de Super Nintendo. Preguntar por Jesús. TF:974-831667.

VENDO consola Nasa (compatible con Nintendo) con 350 juegos, 2 pads, pistola y el «Mario». O la cambio por una Super Nintendo. Preguntar por Dani. TF:956-811143.

VENDO «Tiny Toons» de Super Nes por 8.000 pesetas. Está como nuevo. También compro «Mario Kart» por 4.000 pesetas. Preguntar por Francisco. Sólo Madrid. TF:91-7637925.

VENDO «Soccer» y «Jackie Chan's» de la Nes a buen precio. O los cambio por Game Boy con juego. Preguntar por Conrado. TF:926-252938.


ATENCIÓN. AVISO IMPORTANTE PARA EL USUARIO DE ORDENADORES Y/O CONSOLAS: ESTA ES LA TUYA
¿Problemas?
¿Contratiempos?
¿Enemigos aparentemente invencibles?
¿Dificultades con tus juegos favoritos?
¿Necesitas que alguien te eche una mano. Un consejo experimentado que te ayude a decidirte por el camino correcto, a elegir el mejor programa para tu ordenador o consola, a superar ese nivel que se te resiste, a encontrar los mejores trucos y cargadores para tus juegos favoritos, a seleccionar el hardware que más te conviene...
Algo que sólo te puede proporcionar la revista de videojuegos más grande del mundo. Algo que sólo te puede dar Micromanía.
SUPERVISORES DE VENTAS
DELEGADOS VENTAS
MEDIAPA
Tel. 409 76 99
ANUNCIOS
345 83 57

La Gran Ocasión

VENDO O CAMBIO «Ghouls'n Ghosts» y «E.F.C Hamp» de Super Nintendo por otros. También vendo instrucciones del «Bola de Dragón». Preguntar por Jordi. TF:93-4543653 y 93-8450890.

COMPRAS

QUIERO COMPRAR Game Boy con dos o más juegos, por unas 5.000 pesetas. Si puede ser, que uno sea el «Super Mario Land 2». Preguntar por Alex. TF:974-310380.

COMPRO una Game Boy en buen estado más dos juegos por 11.000 pesetas. Preguntar por Iván. TF:93-7118882.

COMPRO juegos de Super Nes por 5.000 pesetas. Interesados escribid a: Miguel Angel Muriel, c/Chirla, 8. 21100 -Punta Umbría- (Huelva).

COMPRO los juegos de Super Nintendo: «Super Mario Kart» y «Legend of Zelda». Precio a convenir. Llamar noches de 9:30 a 11:00 y tardes de 2:30 a 5:00 horas. Sólo Barcelona. Preguntar por Alvaro en el TF:93-4178199.

COMPRO el juego «U.N. Squadron» para la Super Nintendo, por el precio de 5.000 pesetas. Preguntar por Paul. TF:951-479274.

COMPRO juegos de Super Nes de segunda mano por 3.000 pesetas. Llamar a partir de las 6:30 al TF:93-3702526. Preguntar por Iván.

COMPRO juegos de Nintendo en buen estado, por un precio módico: «Rainbow Island», «New Zeland Story», «Robocop 2 » y «Batman Return of the Joker». Preguntar por Francisco en el TF:953-695463.

QUISIERA comprar el juego «Ghouls'n Ghosts» por 3.990 pesetas. Preguntar por Joan. TF:952-328999.

DESEO COMPRAR las cajas del «Street Fighter II» y del «Super Mario World» a 1.000 pesetas. Preguntar por Alejandro. TF:928-413664.

COMPRO consola Mega Drive con dos mandos y dos juegos en perfecto estado, por 12.000 pesetas. Preguntar por Fran. TF:968-480687.

CLUBS

SI TIENES una consola y quieres recibir la revista JOCS, envía 125 pts a: Josep Granell Espadaler, c/Cristóbal Colón, 13. 17005 -Gerona-.

BUSCO consoleros para formar un club de consolas Nintendo. Haremos concursos y cambiaremos trucos. Preguntar por Alvaro en el TF:91-6616531.

SI QUIERES formar parte del club Gladiators, escríbenos a esta dirección: Andrés Garrido González, c/San José, 3º C. 33330 -Las Tres- (Asturias). Nos intercambiaremos trucos. Todas las consolas, salvo Mega Drive y Nintendo.

ME GUSTARIA formar un club de chicos/as de 14 años para arriba, para tener charlas y coloquios sobre Game Boy y Super Nes. Interesados dirigirse a: Daniel Vizcaína, c/Arecena, 3-Bº D-1º Esc. 41010 -Sevilla-.

QUIERO FORMAR un club de chicos/as seguidores de lass consolas de Nintendo y Sega. Los que quieran formar parte, que llamen al TF:93-4312108. Preguntar por Nacho.

QUIERO formar un club de Super Nintendo y Game Boy. Preguntar por Marcos. No llamar en horas de clase. TF:954-677628.

BUSCO colegas para formar un club de Master System, Game Boy y Super Nintendo. Apúntate ¡YA! Se aceptan chicas. Pregunta por José Manuel en el TF:91-4587435.

NOS GUSTARIA formar un club de chicos/as que se llame club "SYSTEM", para cambiar juegos. Todos los modelos menos Game Gear y Game Boy. Preguntar por Héctor en el TF:96-5668763.

ME GUSTARIA hacer un club de chicos/as para todo Nintendo e intercambiar trucos, juegos, etc... Llamar al TF:91-7853728. Por supuesto, también tendremos amistad. Preguntar por José.

LA GRAN OCASIÓN

○ COMPRA ○ INTERCAMBIO ○ VENTA ○ CLUBS ○ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

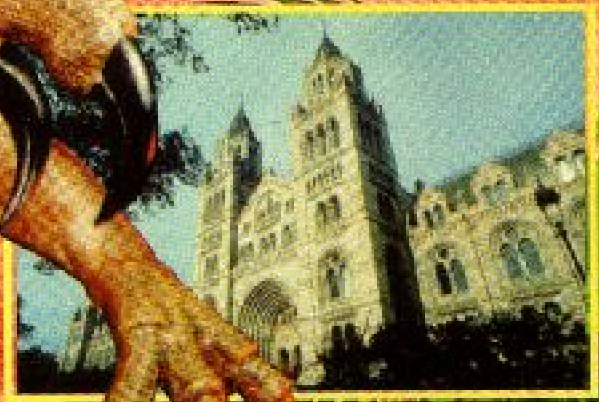
DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ..........PROVINCIA..........TLF..........

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

¡¡ Consigue un viaje a la prehistoria !!

¿Te gustaría realizar un viaje a la exposición de Dinosaurios más alucinante del mundo? Pues desempolva la caja de las pinturas, pon en marcha tu creatividad y envíanos un divertido dibujo de Chuck II, el hijo de Chuck Rock. ¡Ánimo! Un viaje a Londres para tres personas está en juego.







BASES DEL CONCURSO

1º Para participar en este concurso de HOBBY CONSOLAS, deberás cumplir los siguientes requisitos:

a) Enviar el Cupón de Participación junto con el dibujo de CHUCK ROCK II que presentes a concurso a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) En el cupón de participación deberás pegar la cara de Chuck II, que aparece en las instrucciones del juego CHUCK ROCK II, en cualquiera de sus formatos: Game Gear, Master System II, Megadrive.

c) Indicar en una esquina del sobre:

CONCURSO DIBUJO CHUCK ROCK II.

2º Serán válidas todas las cartas recibidas desde el momento en que leas estas bases hasta el 1 de Diciembre de 1993.

3º La elección de los ganadores la realizarán los redactores de la revista HOBBY CONSOLAS el 5 de Diciembre de 1993, teniendo en cuenta la ORIGINALIDAD del dibujo enviado, su DIFICULTAD, su GRADO DE LOCURA y, por supuesto, la EDAD del participante.

4º El jurado elegirá 1 único ganador que será premiado con UN VIAJE A LONDRES PARA TRES PERSONAS (salida Viernes y vuelta Domingo por la tarde) para ver, entre otras cosas, la exposición de DINOSAURIOS del Museo de Ciencias Naturales de Londres. El premio incluye viaje de ida y vuelta en avión para tres personas, traslados desde el aeropuerto de Londres al hotel y desde el hotel al aeropuerto, dos noches de hotel para tres personas (viernes y del sábado), visita el sábado al Museo de Ciencias Naturales, y resto del tiempo libre para visitas y compras. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º El resultado de este concurso se publicará en el número de Enero de Hobby Consolas.

7º Queda prohibida la participación en este concurso de cualquier persona que trabaje en HOBBY PRESS, así como de sus familiares. (¡Lo siento, papá!)

8º El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CORE DESIGN LIMITED — THE NATURAL HISTORY MUSEUM — HOBBY CONSOLAS — SEGA

CUPÓN RESPUESTA CONCURSO CHUCK II

Pega aquí la cara

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.P. .... Telf. ....

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Adventures of Lolo 2	NES	2
Adventures of Lolo	NES	7
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Mega Drive	2
Another World	Super Nintendo	21
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Axelay	Super Nintendo	19
Bad Dudes	NES	1, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15
Bart Vs the Space Mutants-Rack	NES	7
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	NES	17, 21
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19
Bionic Commando	NES	14
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Boulder Dash	Game Boy	17
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9, 20
Burai Fighter	NES	5
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck Rock	Game Gear	20
Columns	Mega Drive	14
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14
Decapattack	Mega Drive	10, 11
Desafio Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	14, 19
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald in the Lucky Dime Caper	Game Gear	21
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Crystal	Game Gear	5
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	21
Electrocop	Links	1, 13
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19
Exhaust Heat	Super Nintendo	20
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasia	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	21
Final Fight	Super Nintendo	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Gain Ground	Mega Drive	13
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	NES	11
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	NES	18
Ghost'n Goblins	NES	17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius 3	Super Nintendo	20
Gradius	Super Nintendo	19
Gremlins 2	NES	3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	10, 17
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	19
Hook	NES	21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	19
Inmortal,The	Mega Drive	20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	10, 17
James Pond	Mega Drive	3
John Madden American Football	Mega Drive	3, 11
Kickle Cubicle	NES	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18, 19
Klax	Game Gear	21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	21
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	NES	16
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	12, 15
Marvel Land	Mega Drive	15
Megaman 2	Game Boy	15
Megaman 2	NES	3, 9, 19
Megaman 3	NES	14, 17
Megaman: Dr. Wilth Revenge	Game Boy	8, 9, 10
Mercenary Force	Game Boy	20
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mousecapade	NES	4
Might & Magic	Mega Drive	5
Mission Impossible	NES	13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ms. Pac-Man	Links	2
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	21
Némesis 2	Game Boy	14
Némesis	Game Boy	8, 9
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Mega Drive	16
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	NES	8
Predator 2	Mega Drive	15, 21
Prince of Persia	Game Boy	21
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	NES	1
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	NES	1
Rainbow Islands	NES	8, 15
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop 2	Game Boy	8
Robocop	NES	3, 5, 6, 9, 19
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow Warriors	Game Boy	17, 21
Shinobi 2	Game Gear	19
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons,Los	NES	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	NeoGeo	19
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic Blastman	Super Nintendo	21
Sonic	Game Gear	13
Sonic	Game Gear	15
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Splatterhouse	TurboGraph	10
Star Wars	NES	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	NES	16
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20, 21
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Super Castelvania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9,11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	19, 21



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Mario Land 2	Game Boy	19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16,
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Mónaco GP 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R-Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	NES	14
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 16
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	10, 13, 19
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	17, 18, 19
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	10
Tiny Toons	Game Boy	20
Tom & Jerry	NES	21
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Totally Rad	NES	20
Track & Field 2	NES	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	16, 20
Turrican	Mega Drive	7, 9
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon Tennis	Game Gear	16, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 13, 21
World Cup	NES	5, 8
World Wrestling	NES	8
WWFSuperstars	Game Boy	6

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



950 Ptas.



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

SUPERVIEW

blades of venganze







En el cambio del primer al segundo milenio, la población occidental se encontraba sumida en una de sus épocas más oscuras. Fue entonces cuando un bárbaro, una amazona y un misterioso mago emprendieron un duro viaje en busca de la venganza, en el que tú te verás inmerso. La aventura estará repleta de pasadizos oscuros donde aguardan mil peligros, zonas donde el más mínimo descuido puede suponer el Game Over, laberintos y, por supuesto, los inevitables seres de las tinieblas. Como armas contarás con magias varias, pociones y tu pericia. Y si lo prefieres, podrás recibir la ayuda de algún otro compañero. Así que prepárate para blandir tu mando cual acero templado en las fraguas de Toledo, y adentrarte en esta excitante aventura.

gp-1









...ney tunes

La pandilla más divertida de la Warner Bross se ha reunido en el cartucho más loco, loco que puedes encontrar para tu Game Boy. Todos los personajes que te hacen desternillarte de la risa en la tele, han acordado extender sus campo de acción a las consolas. Cada una de las siete fases de que se compone el juego, tiene como protagonista a uno de estos tarados dibujos de la Warner: el Pato Lucas, Silvestre y Piolín, el Correcaminos y el Coyote, Bugs Bunny, Taz, Speedy Gonzalez o el cerdito Porky. Plataformas, locas persecuciones, paseos bajo el mar o viajes en avión son algunas de las increíbles charadas que te esperan el mes que viene en este cartucho.

El cartucho de 500 c.c. de potencia. Uno de los vacíos que existía dentro de los juegos de velocidad empieza a ser cubierto, ya que con «GP-1» de Atlus el mundo del motociclismo entra de lleno en el fascinante universo Super Nintendo. En los trece circuitos donde se celebran habitualmente las pruebas del Mundial, podrás realizar tumbadas espectaculares a los mandos de una de las seis máquinas más potentes que se puedan encontrar. También podrás elegir entre seis pilotos diferentes, cambio de marchas manual o automático y, si logras conseguir el dinero suficiente durante la temporada, cambiar ciertas partes de tu caballo de hierro, como las suspensiones o el sistema de frenado. Movimientos suaves, Modo 7 para las rotaciones en las curvas y, como broche, la posibilidad de dos jugadores con pantalla dividida por el sistema "Split Screen".



wiz'n 'liz

Como por arte de magia, próximamente aparecerán en vuestra Mega Drive dos curiosos personajillos repletos de magia y poderes sobrenaturales. Se trata de Wiz y Liz, dos brujos que componen un matrimonio de lo más original. Ambos se verán envueltos en una dinámica y veloz aventura que discurre en el planeta Pun.

Este oasis de la galaxia estaba habitado por conejos, hasta que un maldito día un mago de la competencia lanzó un siniestro hechizo sobre los inocentes animalitos, que de este modo se vieron trasladados a distintos puntos del Universo.

En este momento, no han tenido más remedio que entrar en acción nuestros dos protagonistas. Atravesando misteriosas puertas mágicas, Wiz y Liz se trasladarán a los puntos más remotos del espacio, para poner a salvo a todos los conejos secuestrados. Por supuesto, contarán con la ayuda de sus fantásticos poderes, así como de los objetos mágicos que irán recogiendo en su camino.

Una excelente calidad gráfica, varios niveles de dificultad y la opción de dos jugadores os esperan en este juego sorprendente, original y divertido. Después de lo que os hemos dicho, no sé si podréis esperar un mes para disfrutar con su compañía.







super bomberman









Diversión a la quinta potencia. Las saga Bomber Man ha dado como resultado una de las colecciones de juegos más adictiva de la historia. El argumento no puede ser más sencillo: tienes que recorrer un montón de peligrosos laberintos, hasta dar con el malvado Black Bomber Man, y eliminarlo. Para desenvolverte por los laberintos dispones de una inagotable reserva de bombas y de algunos items sabrosones. Pero esto no es lo mejor. Lo realmente divertido empezará cuando escojas el modo "Battle" y te encuentres con que pueden participar ¡cinco jugadores simultáneos! Hasta que no lo pruebes, no sabrás lo irresistiblemente divertido que pueden resultar cinco hombrecillos pone-bombas persiguiéndose por la pantalla, con la sana intención de volatilizarse unos a otros.
Pero no te pongas nervioso, que sólo te queda un mes para poder disfrutar con esta gozada de juego.









De los más remoto de la galaxia llega a Mega Drive un nuevo personaje que, a buen seguro, dará mucho que hablar. Se llama Puggsy, y es algo así como una especie de pera andante con orejas. Con una excelente calidad gráfica y un elevado número de fases, este peculiar ser tendrá que enfrentarse a todo tipo de enemigos, tan pintorescos como él, que no parecen estar muy dispuestos a dejarle tranquilo mientras busca el camino de regreso a su hogar.

Las aventuras de este singular extraterreste se iniciarán en la playa, donde ha aterrizado con su nave espacial. A partir de ese momento, con todos los ingredientes que debe tener un buen juego, dará comienzo la odisea de Puggsy, una bonita aventura que será todo un bombazo.

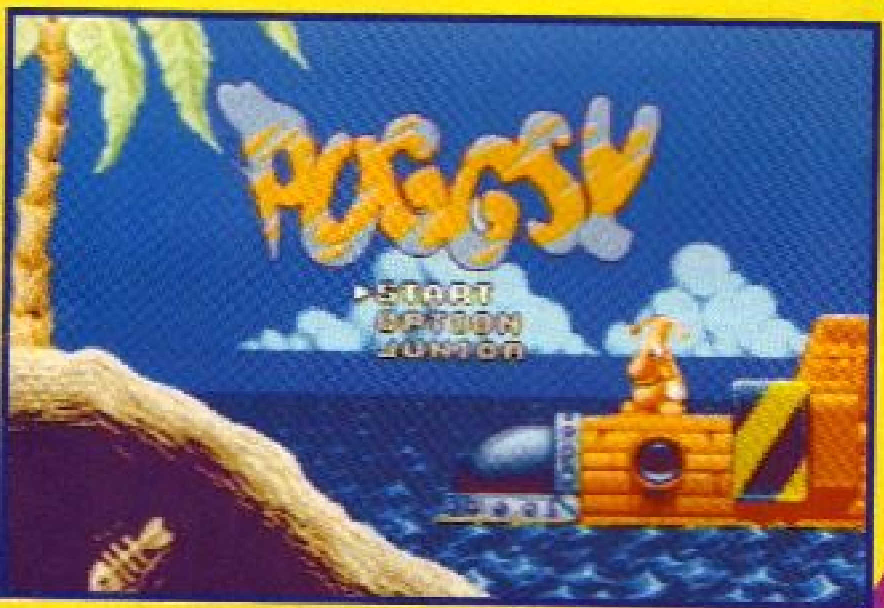


Taz vuelve a la carga demostrando que el proverbial apetito de los diablos de Tasmania es pequeño, si lo comparamos con el hambre salvaje de la que él hace gala. Salido directamente de los plumines de la Warner a la pantalla de Game Boy, Taz va a hacer las delicias de grandes y pequeños, en un juego de plataformas rápido y divertido.

Vuestra misión será rescatar a la familia de este caótico diablillo, atravesando una peligrosa jungla, las cavernas de Condo, las minas y el desierto. Como únicas armas contaremos con el salvaje remolino de los diablos y con una capacidad de salto envidiada incluso por Michael Jordan. Lo demás ya os lo podéis imaginar: mucha acción y comida a raudales. Vamos, las cuestiones preferidas de nuestro querido Taz.

tazmania

SEGA MEGA DRIVE

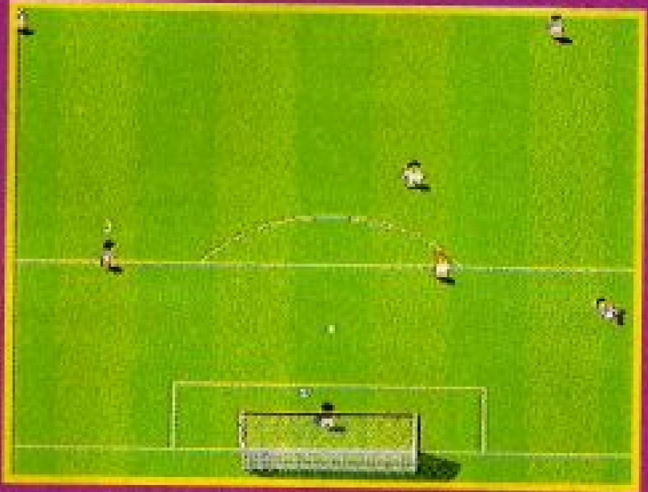


buggsy

NINTENDO SUPER NINTENDO

Sensible Soccer fichaje estrella de Super Nes. Desde hace algún tiempo, sabíamos que la compañía Sensible Software estaba preparando la conversión a la 16 bits de Nintendo del juego para Amiga «Sensible Soccer». No es el más espectacular ni el que mejores gráficos tiene (los jugadores pueden parecer pequeños), y, sin embargo, a juicio de todos los entendidos en materias consoleras se trata del juego de fútbol que mejor refleja la filosofía de este deporte, además de ser el más jugable.

El secreto de este nivel de jugabilidad se encuentra en el control de los jugadores y, sobre todo, en la gran cantidad de opciones que nos ofrece: 3 grupos de equipos (41 Selecciones Nacionales, 64 Clubs Europeos y 64 Customs), cada uno de ellos con cuatro competiciones específicas, posibilidad de organizar las Copas o Ligas que deseéis, 7 superficies de juego, 4 duraciones de partido (3, 5, 7 ó 10 minutos) y 3 niveles de dificultad. En definitiva, una verdadera avalancha de diversión que distribuirá en España la casa Sony, a través de Columbia Tri-Star Home Video.









sensible soccer

HOBBY SHOPPING

MAVIFILMS, S.L.
MAYORISTA DE VIDEO Y VIDEO JUEGOS
FERNANDO POO, 39 • 28045 MADRID
Telfs: (91) 473 90 08 / 473 90 02 • FAX: (91) 473 91 01
HORARIO CONTINUADO DE 9,30 A 20 H.

SOMOS MAYORISTAS DISTRIBUIDORES DE:

Nintendo — NESS • 8 BITS
SEGA MASTER SYSTEM 8 BITS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAMEBOY PORTATIL
SEGA MEGADRIVE 16 BITS
SEGA GAME GEAR PORTATIL

- Amplia exposición de **video juegos** con todos los títulos del mercado a su disposición.
- Nosotros le facilitamos todo el producto necesario en su establecimiento, con unos **magníficos márgenes comerciales.**
- Todas las películas de **venta directa**, listas para llevar.
- Llámenos y le informaremos **sin compromiso**.
- Cinta virgen vídeo y audio.



NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD !LLÁMANOS!

VIDEO JUEGOS GUTIÉRREZ
C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 38 90 - ALCALÁ DE HENARES

TODO en videojuegos de PC y consolas
TODO en venta, cambio, y alquiler
TODAS las marcas y sistemas

ORBITAL
TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA
- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 (M) Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN VALENCIA TU TIENDA...
computer juegos
NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 346 81 63 • 46009 VALENCIA

KING GAMES
Pregunta por las Mega-Ofertas y las Supergangas.
Precios especiales para cambios a tiendas y videoclubs.
Infórmate sobre cómo montar tu propio "King Games" y ganar dinero.
NOVEDADES: MORTAL KOMBAT, FINAL FIGHT 2, CAMPEONES, JURASSIC PARK, STREET FIGHTER TURBO.
Pide tu vídeo con más de 20 novedades.

C/ Miguel Angel, 9.
Móstoles. Tlf: 618 89 12

C/Calvario, 13
Pozuelo. Tlf: 715 38 01

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

CHOLLO GAMES
CHOLLO GAMES
C/ Arenal, 8. 1ª planta. Local 21.
28013 Madrid. Tel. 523 23 93 / 523 24 08
Apd. Correos 28272. 28080 Madrid

SEGA · Nintendo
Club Cambio Consolas: Super Nes 2.000 Ptas. Resto consolas 1.500 Ptas.

OFERTA: del 1 al 30 de noviembre todas nuestras consolas llevan un juego extra de regalo (super nes consultar).

¡¡Todo para tu consola!!
SUPER NES: ALADINO (Noviembre), STREET FIGHTER TURBO, STARWING, MARIO ALL STARS, MORTAL KOMBAT, STRIKER, PARQUE JURASICO, DRAGON BALL ZZ, CAPITAN AMERICA, EMPIRE STRIKES BACK, COOL SPOT ROCK ROLL RACING, TURTLES.
MEGADRIVE: SONIC SPINBALL, ALADINO, CASTLEVANIA, ASTERIX, STREET FIGHTER II.
MEGA CD: SONIC, PARQUE JURASICO, LETHAL ENFORCES, NIGHT TRAP, MONKEY ISLAND.

GAME OVER
¡Ven a visitarnos!



LO ÚLTIMO EN VÍDEO JUEGOS
PEDIDOS POR TELÉFONO EN 48 HORAS

STREET FIGHTER 2, CHAMP EDITION TURBO, FINAL FIGHT 2, DRAGON BALL Z, BUBSY, FATAL FURY, W.W.F. 2, JURASSIC PARK, MORTAL KOMBAT, WORLD HEROES
- Cambiamos juegos de NEO GEO, Super Nintendo, Megadrive,...
- Megadrive 2 y CD 2, Juegos de CD

GAME OVER: C/ Santiago Ramón y Cajal, 7 • 07011 Palma de Mallorca • Tel: (971) 28 21 46 / 73 73 51
NUEVO CENTRO GAME OVER 2: C/ Teodora Lamadrid, 52-60 • 08022 Barcelona • Tel: (93) 418 59 60

HOBBY SHOPPING

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

50 BARCODE BATTLERS



Raúl Perez Escobar	Málaga
Ricardo Villanueva Yoldi	Valencia
Carlos García Domingo	Madrid
Alvaro Roade Rey	Ramallosa-Niran
Javier Villar Luzuriaga	Pamplona
Javier Cáceres Espinosa	Alcobendas
David Pérez Areces	Oviedo
Adrian Mtnez. de la Torre	Samo de Langreo
Leonardo Sánchez Barbosa	Hospitalet
Nicolas Vicioso Mendez	Alcorcón
Alan García Machuca	Madrid
Carlos Vilagenes Rota	Granollers
Gustavo Mariano Carvalho	Punta Umbría
Jordi Vargas Tora	Gava
Manuel A. Blanco Aguiar	Zamora
José E. Calvo Cuesta	Palencia
Carlos López Sanchez	Murcia
Javier Bono Capilla	Palafolls
Santos Herrero Asensi	Alicante
Gonzalo Benedit Gª	Madrid
José F. Suarez Sarmiento	Las palmas
José A. Torrado Pérez	Barcelona
Daniel Núñez Vilor	Alueos-Creciente
Elena Villamanan	Barcelona
Jaime Gallego Vila	Castelldefels
Guacimara S. Juanes	Las Palmas
Agustin Ortega Padilla	Tenerife
Juan A. Alarcón Glez.	Campos- Puerto
Victor Castro Ortega	F. del Vallés
José A. Ortuño Ortuño	Orihuela
Felix Benito López	Bilbao
Alberto Gamazo García	Gijón
Javier Villahoz	Llodio
David Fdez. Rodríguez	Vigo
Paulino López Beceiro	Las Pontes
Fco. Canles Tazón	Santander
Sergio Torrejón Lorenzo	Madrid
Oscar Sánchez Campos	Tarrasa
David J. García Pasión	Huelva
Juan A. Redondo Monclus	Barcelona
Angel Luis Pazos Betanco	Madrid
Roberto Mallo García	La Coruña
Agustín R. Socera García	Fuenlabrada
Pedro Bueno Marquez	Huelva
Sergio Sanchez Corralejo	V. del Camino
José D. Mtnez. Imbernón	Valencia
Estrella Miralles Guirao	Monforte del Cid
Alfonso Aguilo González	Calvia
Carlos Hevero de la Cruz	Valencia
José E. Marchesi Corcostegvi	Madrid

HANDHELDS Jurassic Park 50



Ibon Gurrutxaga Iriberri	San Sebastian
Victor Vera Sanchez	P. de Mallorca
Rafael Tarrega Artieda	Valencia
Albert Segarra García	Hospitalet del Infante
Edi Vega Destars	Palma de Mallorca
David Lugue Carmona	Barcelona
Guzman Rguez. Fdez.	Berango
Ivan Febrer Navarro	Valencia
Raúl Deamo Jajol	H. de Llobregat
Marcos Carreta López	Barcelona
Alvaro Zurita Fernández	Madrid
David Losada Rozaz	Asturias
Sergio Blade Failde	Barcelona
Pablo Suarez Segurado	Oviedo
Oscar Nicolau Marca	Reus
David Martes Toledo	Málaga
Joan Marc Le Querrec	Sabadell
José A. Camacho Camacho	Bolaños
Antonio Campaxo Roman	Burriana
Alfredo Moreira Fragata	Bayona
Antonio Crespo Pérez	Arrabal
Francisco Martín Sánchez	Sant Joan D´espí
José M. López Ordiales	Huetor-Vega
Begoña Teruelo Gutiérrez	Almería
Andrés Martínez Gutiérrez	Tarrasa
Alejandro Espigares Fdez.	A. de Henares
Aziz Quintana Ballines	Manzanares del Real
David Moreno Dura	Vergel
Miguel A. Salguero Palacios	Pto. Sta. María
José A. Cadenas Bernal	Hospitalet
José A. Iñigo Garrido	Leganés
Tomás Torres Vidal	Librilla
C. Gutierrez Barriocanal	Haro
Agustin Morales Tienda	A. de Guadaira
Carlos Panizo Robles	Madrid
Oscar Fuentes Granero	Madrid
Iago Fernández Puentes	La Coruña
Pedro M. Fdez. Hoere	Pinos Puente
Jesús Luis Pablos Lagartos	Burgos
David Espinosa Navarro	Zaragoza
Pablo Roldán García	Granada
Sergio Rincón Padilla	Cáceres
José A. de las Heras Alonso	Madrid
Mario Núñez Navarro	Valencia
Luis Garrote Velasco	Orense
Javier Belliure Meseguer	Traiguera
Begoña Moriel Luis	Málaga
Aitor Manzano López	Algorta- Guecho
Jose A. Zorrilla López	Barcelona
Mario Segura Jerez	Jaen



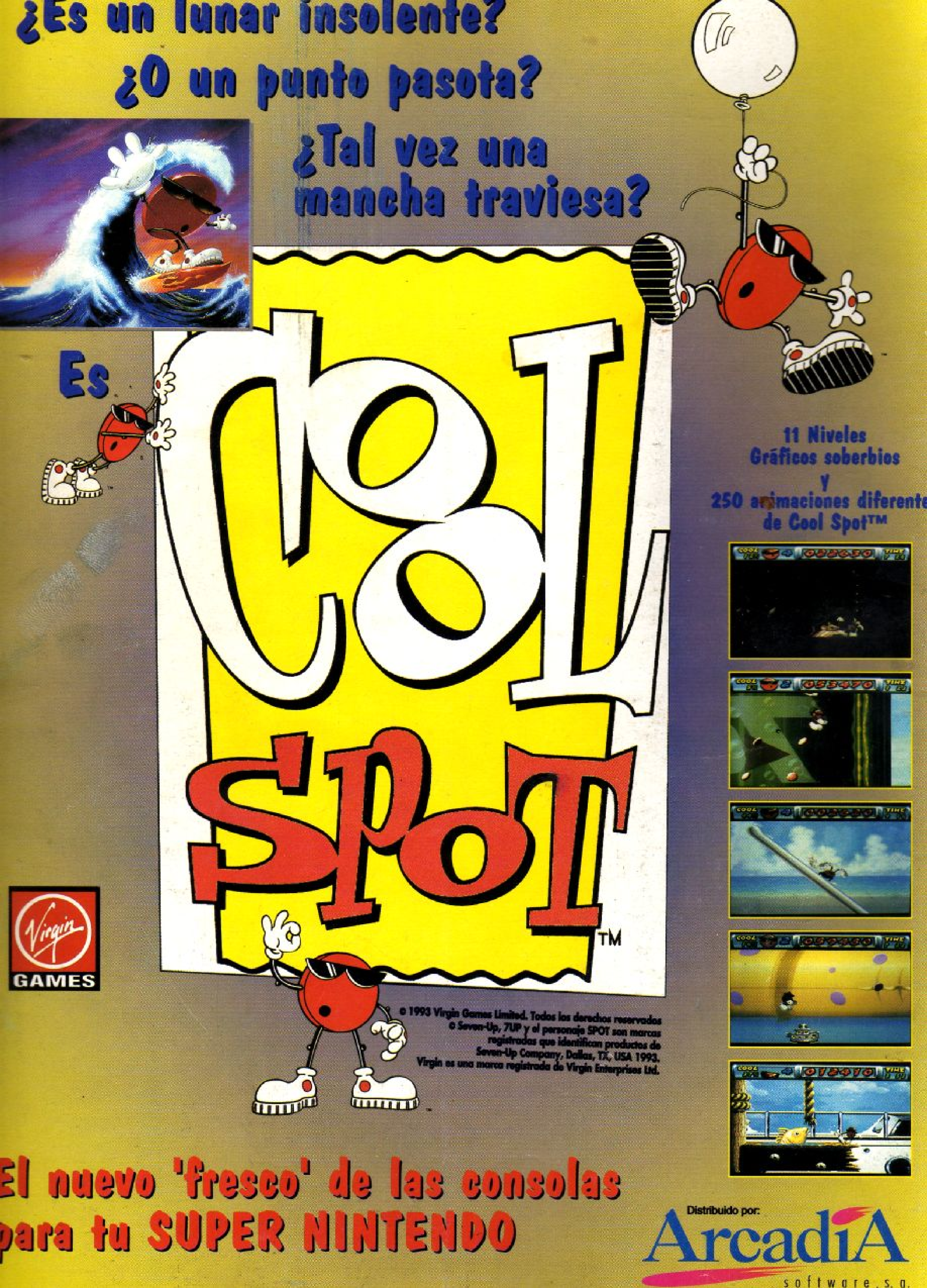
¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).



¿Es un lunar insolente?
¿O un punto pasota?
¿Tal vez una mancha traviesa?
Es
Cool Spot™
11 Niveles
Gráficos soberbios
y
250 animaciones diferentes de Cool Spot™
Virgin GAMES
© 1993 Virgin Games Limited. Todos los derechos reservados
© Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company, Dallas, TX, USA 1993.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
El nuevo 'fresco' de las consolas para tu SUPER NINTENDO
Distribuido por:
ArcadiA software, s.a.